

DISEÑAR PARA E-LEER POR PLACER
El rol del diseñador de la comunicación gráfica en
el espacio virtual: el caso de la lectura estética
María Itzel Sainz González

Tesis para optar por el grado de Doctora en Diseño
Posgrado en Diseño y Visualización de la Información

Miembros del Jurado:
Dr. Luis Jorge Soto Walls
Director

Dr. Eduardo Vicente Nivón Bolán
Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro
Dr. León Tomás Ejea Mendoza
Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Ciudad de México
Octubre de 2017

A Francisco,
compañero de aventuras,
de proyectos,
de vida.

A Iarene y Pablo;
cada momento con ustedes
es un descubrimiento y un tesoro inigualable.

A Lucha y Jorge,
mi madre y mi padre,
por ser ejemplo de coherencia y de tenacidad.

Agradecimientos

Un trabajo de la índole de esta investigación, por fuerza es producto de un proceso iterativo, de dudas que se suceden a cada paso, de reflexiones propiciadas y enriquecidas por otras personas. Agradezco, en primer término, al Dr. Luis Jorge Soto Walls, director de este esfuerzo, por su constante atención y sus cuestionamientos; sin su apoyo y orientación continuos a lo largo de estos años, seguramente el avance hubiera sido mucho más lento. También fue fundamental la asesoría de los Doctores Eduardo Vicente Nivón Bolán y Marco Vinicio Ferruzca Navarro, integrantes del Grupo de Protocolo; cada uno de ellos, partiendo de su propio campo de conocimiento, sumó su visión con generosidad para llegar a una comprensión más profunda del tema. Mi agradecimiento va del mismo modo para el Dr. León Tomás Ejea Mendoza, quien en varias ocasiones interrumpió otros procesos de indagación para conversar sobre las incertidumbres intermedias de este estudio, con ello ayudó a abrir caminos más claros. Al Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux, colega del diseño de la comunicación gráfica; pues contribuyó con una visión indispensable de contacto entre la propia disciplina y el enfoque cultural.

Gracias por supuesto a las Doctoras Marcela Burgos Vargas y Bela Gold Kohan, quienes desde el Taller Colaborativo, recién instaurado en el Posgrado, aportaron lo propio a lo largo de dos años; también a mis compañeros locales en el aula física: Paty, Víctor, Marco, Gerardo, Arturo y René; y a través del ciberespacio: a Paloma, Gloria, Isabel y Ervey. Los distintos temas explorados por cada cual se convirtieron en un punto de encuentro y discusión de las ideas.

Por supuesto, sin la ayuda y trabajo siempre atento del Doctor José Iván Gustavo Garmendía Ramírez, coordinador del Posgrado en Visualización de la Información, auxiliado por Yara y Paty, permanentemente cordiales, él y ellas son quienes hacen posibles que todo avance, día con día.

Resumen

El diseño de un libro, desde sus orígenes, ha sido influido por los hábitos y preferencias de los lectores y del contexto cultural que los rodea. El soporte electrónico, tan maleable, modifica las prácticas personales y sociales tradicionales y, en consecuencia, reta y cuestiona el papel que los diseñadores de la comunicación gráfica desempeñarán a futuro.

En esta investigación se busca entender este fenómeno desde lo conceptual, a fin de contar con orientaciones que trasciendan el corto plazo. La lente apunta a un enfoque cultural; se atiende así a la naturaleza de libro en su calidad de bien simbólico, pues su importancia radica en ser contenido más que contenedor. El espacio virtual carece de fronteras geográficas, por lo cual el problema se delimita a partir de consideraciones analíticas: se circunscribe a la lectura estética –realizada por placer–, ejercida por adultos. Se privilegia una intencionalidad de beneficio comunitario.

El trayecto de la indagación parte de la historia, fundamental para entender el fenómeno como un proceso que involucra a numerosos actores. En el marco teórico conceptual se plantean facetas sobre el proceso cultural, la lectura y las obras literarias en la Red. Gracias a ellas es posible exponer la metodología, donde se propone un modelo propio aplicado a dos casos de estudio –*Perplex City* (Mind Candy, 2006) y Wattpad (WP Technology Inc., 2006). Finalmente, se formulan orientaciones a partir de los resultados obtenidos, de enfoques de diseño y de ángulos estudiados desde las TIC.

El documento resultante aporta a la comprensión del fenómeno como un proceso cultural al que cada actor se ha integrado paulatinamente, y cuyo papel se trastoca en el espacio virtual. Se ofrecen categorías de análisis que se integran en una propuesta metodológica particularizada en el tema estudiado. Se proponen categorizaciones y herramientas útiles a los profesionales del diseño que se involucren en tal tipo de procesos. Se concluye que el rol del DCG se ha complejizado; a sus habilidades previas como solucionador de problemas se añan, actualmente, otras para enfrentar retos complejos de gran escala.

Abstract

Since its remote origins, the habits and preferences of the readers and the cultural context that surrounds them have influenced the design of a book. Today, the electronic vessel, so versatile and malleable, in return modifies the traditional personal and social practices and, consequently, challenges and questions the role which its graphic designers will play in the future.

This research seeks to understand said trend from a conceptual point of view, in order to devise guidelines which transcend the short term. The lens aims at a cultural approach; and thus treats the nature of the book as a symbolic good, for its importance lies in being content rather than container. Furthermore, the virtual arena lacks geographical boundaries so analytical considerations instead delimit the problem, circumscribing it to the aesthetic reading –the one carried out for pleasure– by adults, and with the communal benefit as its main intentionality.

The path of inquiry starts from history, fundamental to understanding the phenomenon as a transformation embracing many actors. The theoretical framework reveals outlooks on the cultural process, reading, and literary works present in the Internet. Through those, it is possible to explain the proposed methodology, where an original model dissects two case studies: *Perplex City* (Mind Candy, 2006) and *Wattpad* (WP Technology Inc., 2006). Based on the obtained outcomes, design approaches and angles studied by Information and Communication Technologies, the author formulates several orientations.

The work contributes to the understanding of the phenomenon as a cultural process into which diverse actors have gradually integrated, a new virtual space that has transformed their role. A methodological proposal integrates several classes of analysis particularized for the studied subject and result in a categorization and a list of useful tools for graphic designers who involve themselves in this type of endeavor.

The conclusion is that the function of such professionals has become more intricate; their previous problem-solving skills now have to merge alongside other novel abilities dealing with ever more complex, large-scale challenges.

Índice General

Introducción	1
Consideraciones iniciales.....	1
Planteamiento y delimitación del problema.....	1
Objetivo general	3
Pregunta de investigación	3
Hipótesis de investigación.....	3
Motivación para elaborar la investigación	3
Procedimiento	4
Desarrollo	5
Resultados y aportaciones	7
1. Antecedentes	9
1.1. Momentos emblemáticos en la historia de la lectura y del libro	10
1.1.1. Cinco puntos en el espacio y el tiempo	10
1.1.2. Caminos en construcción.....	13
1.2. Momentos emblemáticos del libro electrónico y su lectura	19
1.2.1. El origen	19
1.2.2. Las tecnologías de la información y la comunicación.....	20
1.2.3. Desarrollo en paralelo: el libro electrónico.....	27
2. Marco teórico conceptual	35
2.1. Las industrias creativas	36
2.2. El proceso cultural y sus fases	39
2.2.1. Origen.....	42
2.2.2. Trayectoria	43
2.2.3. Destino	45
2.2.4. Actividades transversales	46
2.2.5. En resumen	48
2.3. Circuito cultural	49
2.4. Algunos aspectos alrededor de la lectura.....	52

2.4.1.	El autor, la obra y el lector	52
2.4.2.	Lectura eferente y lectura estética	52
2.4.3.	El espacio de lectura virtual	54
2.5.	Obras literarias en la Red	55
2.5.1.	¿Libro-e o lectura electrónica?	56
2.5.2.	El código	58
2.5.3.	Sistemas de signos participantes	59
2.5.4.	Cerradas, interactivas y participativas.....	63
2.5.5.	Digitalizadas y nativas digitales.....	67
3.	Marco metodológico	73
3.1.	Objetivos	73
3.2.	Pregunta de investigación	74
3.3.	Hipótesis.....	74
3.4.	Metodología.....	74
3.4.1.	Instrumento para los estudios de caso.....	77
4.	Estudios de caso	83
4.1.	Perplex City (Mind Candy, 2006)	83
4.1.1.	Características generales de Perplex City	83
4.1.2.	Las fases del proceso cultural en Perplex City	89
4.1.3.	Los circuitos culturales en Perplex City.....	119
4.1.4.	La obra literaria en Perplex City	120
4.1.5.	Síntesis de resultados: Perplex City.....	121
4.2.	Wattpad (WP Technology Inc., 2006)	127
4.2.1.	Características generales de Wattpad	127
4.2.2.	Las fases del proceso cultural en Wattpad	130
4.2.3.	Los circuitos culturales de Wattpad.....	156
4.2.4.	La obra literaria en Wattpad	158
4.2.5.	Síntesis de resultados	158
5.	Hacia un diseño para e-leer por placer	167
5.1.	Implicaciones de los estudios de caso.....	168
5.1.1.	Conocimientos, habilidades y actitudes aplicables	172
5.2.	Perspectivas desde el diseño	173
5.3.	Facetas desde las TIC	177
5.3.1.	Sumario	182
5.4.	Integración de visiones.....	185
5.4.1.	Por qué	187

5.4.2. Para qué.....	188
5.4.3. Qué.....	188
5.4.4. Para quién	189
5.4.5. Quiénes	190
5.4.6. Cómo.....	191
5.5. Recomendaciones	193
5.5.1. Matriz básica de seguimiento	195
5.5.2. Síntesis gráficas	199
5.5.3. Espacio de diseño	200
Conclusiones, limitaciones y futuras líneas de investigación	205
Conclusiones.....	205
Limitaciones y líneas futuras de investigación	207
Fuentes consultadas	209
Anexos.....	223
A. Información adicional sobre caso 1. Perplex City.....	223
B. Información adicional sobre caso no. 2. Wattpad.....	233
C. Instrumentos auxiliares recomendados.....	239
Matriz básica	239
María Itzel Sainz González, nota curricular	243

Índice de diagramas

Diagrama 1. Relación entre industrias culturales e industrias creativas. Fuente: elaboración propia a partir de UNCTAD (2010).....	37
Diagrama 2. Ciclo cultural. Fuente: adaptación y traducción propia a partir de UNESCO (en UNCTAD, 2010: 97).	39
Diagrama 3. Modelo cíclico del proceso cultural, propuesta actual. Fuente: elaboración propia a partir del análisis de los autores citados.	49
Diagrama 4. Modelo gráfico del proceso cultural a utilizar en los estudios de caso. Fuente: elaboración propia	79
Diagrama 5. Ejemplo de infografía tipo estructura relacional. Fuente: Nobel Foundation (2014).....	80
Diagrama 6. Distribución demográfica de los jugadores de PXC. Fuente: Hon (2007).....	86
Diagrama 7. Herramientas ofrecidas por Mind Candy y construidas por la comunidad de participantes de Perplex City. Dentro de la categoría de “otras” se han encontrado las tarjetas de acertijos y el repositorio de sus digitalizaciones. Fuente: elaboración propia a partir de la tipología de Thompson (en Phillips et al., 2006: 43-47).	97
Diagrama 8. Síntesis gráfica de la fase de formación en el proceso cultural en Perplex City. Fuente: elaboración propia.....	98
Diagrama 9. Estructura en ramificación y convergencia como la utilizada para PXC. Fuente: Alderman (2013a).	99
Diagrama 10. Ejemplo de diagrama de flujo para uno de los eventos en vivo: “Rescate de Ascendancy Point”. Los colores indicaban diferentes tipos de recursos o actividades. Fuente: Mind Candy (2006).	100
Diagrama 11. Síntesis gráfica de la fase de creación de Perplex City. Fuente: elaboración propia.	106
Diagrama 12. Síntesis gráfica de la fase de producción en el proceso cultural de la comunidad en Perplex City. Fuente: elaboración propia.	109
Diagrama 13. Estructura hipertextual. Fuente: Lamarca (2013: s/p).	113
Diagrama 14. Síntesis gráfica de la fase de distribución en el proceso cultural en Perplex City. Fuente: elaboración propia.....	113

Diagrama 15. Síntesis gráfica de la fase de consumo en el proceso cultural en Perplex City. Fuente: elaboración propia.	115
Diagrama 16. Síntesis gráfica de la fase de conservación en el proceso cultural en Perplex City. Fuente: elaboración propia.	117
Diagrama 17. Síntesis gráfica de la presencia y jerarquía de los distintos circuitos culturales y tipo básico de obra en Perplex City. Fuente: elaboración propia.	120
Diagrama 18. Compendio de síntesis gráficas generadas a lo largo del estudio de caso Perplex City, respectivamente, formación, creación, producción, distribución, consumo, conservación y circuitos culturales/obra. Fuente: elaboración propia.	122
Diagrama 19. Estructura relacional detectada en Perplex City. Fuente: elaboración propia.	123
Diagrama 20. Recursos de Wattpad para la formación de lectores y escritores. Fuente: elaboración propia.	131
Diagrama 21. Síntesis gráfica de la fase de formación en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.	135
Diagrama 22. Síntesis gráfica de la fase de creación en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.	142
Diagrama 23. Mientras que en las pantallas desde el sitio se tiene espacio para un recorrido únicamente vertical (Figuras 7 y 10), en los dispositivos móviles hay campos que complementan el desplazamiento del contenido de la columna central mediante el movimiento de franjas horizontales.	144
Diagrama 24. Si el contenido presentado es más simple, el recorrido se mantiene solamente en la vertical. Los botones táctiles en la parte inferior se ajustan a su uso posible con una sola mano, la que sujeta el aparato.	144
Diagrama 25. Síntesis gráfica de la fase de producción en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.	145
Diagrama 26. Síntesis gráfica de la fase de distribución en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.	148
Diagrama 27. Ejemplo de red tipo enjambre neuronal. Fuente: Alarcón (2014).	151
Diagrama 28. Síntesis gráfica de la fase de consumo en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.	151
Diagrama 29. Síntesis gráfica de la fase de conservación en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.	154
Diagrama 30. Síntesis gráfica de la presencia y jerarquía de los distintos circuitos culturales, así como del tipo básico de obra en Wattpad. Fuente: elaboración propia.	157

Diagrama 31. Compendio de síntesis gráficas generadas a lo largo del estudio de caso, respectivamente: formación, creación, producción, distribución, consumo, conservación y circuitos culturales/obra. Fuente: elaboración propia.	159
Diagrama 32. Estructura relacional detectada en Wattpad. Fuente: elaboración propia.	160
Diagrama 33. Crecimiento de historias en Wattpad. Fuente: Wattpad (2016).	161
Diagrama 34. Ruta jerarquizada de trabajo para el diseño visual de Wattpad. Fuente: elaboración propia a partir de Sicat (2016).....	162
Diagrama 35. Características de las interrelaciones encontradas en el proceso cultural de los casos estudiados. Fuente: elaboración propia.....	172
Diagrama 36. Fases iterativas del proceso de pensamiento de diseño. Fuente: adaptación de Friis Dam & Yu Siang (2017a).	174
Diagrama 37. Síntesis de aportaciones de las tres perspectivas de diseño. Fuente: elaboración propia.	177
Diagrama 38. Modelo conceptual de tres niveles. Fuente: adaptación de s/a en Hassenzahl (2013).	179
Diagrama 39. Sumario de aspectos importantes aportados al análisis por distintas facetas de las TIC. Fuente: elaboración propia.	183
Diagrama 40. Modelo de proceso cultural básico. Fuente: elaboración propia.	186
Diagrama 41. Yuxtaposiciones entre las distintas fases del proceso cultural; revelan intersecciones posibles de explorar o enfatizar en distintas experiencias de lectura estética en la Red. Fuente: elaboración propia.....	186
Diagrama 42. Acercamiento a tres intersecciones específicas entre las fases, posible campo de experimentación particular de algunas obras de e-literatura. Fuente: elaboración propia.....	186
Diagrama 43. Integración de dimensiones a considerar en la planeación, operación y evaluación de circuitos culturales para la lectura estética en el espacio virtual. Fuente: elaboración propia.	187
Diagrama 44. Fases del proceso cultural para elaborar síntesis gráficas de la planeación, operación y evaluación. Fuente: elaboración propia	200
Diagrama 45. Modelo del proceso cultural para analizar las ligas entre sus fases. Fuente: elaboración propia.	241

Índice de figuras

Figura 1. Prociono. Fuente tipográfica para pantalla. Fuente: A Good Company (2009).....	61
Figura 2. La Biblia de Gutenberg (1454), portada del libro de los proverbios. Fuente: British Library.	61
Figura 3. Captura de pantalla de Cinco poemas concretos Fuente: Caselli (2007).	62
Figura 4. Imagen de una doble página de House of Leaves (Danielewski, 2000).	63
Figura 5. Acercamiento a una de las estrofas “fijadas” gracias al acercamiento mediante el manejo del ratón. Fuente: Sea and Spar Between (Montfort & Strickland, 2010).	64
Figura 6. Twitteratura, ejemplo de minificción. Fuente: perfil @microcuentos.	66
Figura 7. Pantalla con el índice de la colección de poemas. Fuente: Aburto (2005).....	67
Figura 8. Grita (Aburto, 2005). Uno de los posibles poemas que se obtienen como resultado al gritar. Fuente: Aburto (2005).	67
Figura 9. Carátula de Perplex City (versión 1). Fuente: Carter (2010) © Mind Candy.	86
Figura 10. Carátula de Perplex City (v2). Fuente: Carter (2010) © Mind Candy.	87
Figura 11. Pantalla de bienvenida existente para Perplex City. Ilustración por Anton Bogaty. Fuente: © Mind Candy (2006).....	88
Figura 12. Claves visuales de identificación de las tarjetas (anverso). Carta No. 27, ilustración: Anton Bogaty, tamaño aproximado: 15 x 10 cm. Fuente: Hon (2007) © Mind Candy.	91
Figura 13. Reverso de la carta 226. Mapa por Russel Tate. Fuente: Enigma (2007) © Mind Candy.	91
Figura 14. Carátula de Perplex City Wiki. Fuente: s/a (2010).....	92
Figura 15. Página de consulta de un tema en Perplex City Wiki, en este caso, del personaje Violet Kiteway. Ilustraciones de Anton Bogaty. Fuente: (s/a, 2010), Imágenes © Mind Candy.	93
Figura 16. Pantalla de bienvenida a Unfiction y los temas pertenecientes a Perplex City. Fuente: Unfiction (2007).	94
Figura 17. Fragmento de pantalla de discusión sobre Perplex City en Unfiction. Fuente: Unfiction (2007).	94
Figura 18. Carátula de Perplex City Card Catalog. Fuente: Enigma (2007).	95
Figura 19. Fragmento del índice de tarjetas de la primera temporada. Fuente: Enigma (2007).	95
Figura 20. Documentación sobre la tarjeta de acertijos “#030: End of the Line”. Fuente: Enigma (2007). Imágenes © Mind Candy.	96

Figura 21. Fragmento del mapa de Perplex City, armado mediante la colaboración de sus usuarios. Fuente: (Enigma, 2007). Imágenes © Mind Candy.....	97
Figura 22. Pintura no.13 del álbum ilustrado Masquerade. Fuente: Williams (1979, en Amrich & Auch, 2002).	99
Figura 23 (a, b, c, d). Personajes. Respectivamente: Sente Kiteway, Violet Kiteway, Scarlett Kiteway, Kurt McAllister. Ilustraciones por Anton Bogaty. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.	102
Figura 24 (a, b, c, d). Anuncios en el periódico Sentinel. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.	103
Figura 25 (a, b, c, d). Banners electrónicos. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.....	103
Figura 26 (a, b, c, d). Sitios electrónicos: Blog de Violet Kiteway, blog de Scarlett Kiteway, servicio postal, localizador de minoristas para comprar tarjetas. Fuentes: Archive.is (2005), Perplex City Wiki (s/a, 2010); © Mind Candy.	104
Figura 27 (a, b, c, d). Tarjetas de acertijos # 208, 243, 244 y 246. Fuente: Perplex City Card Catalog (Enigma, 2007); © Mind Candy.	105
Figura 28. Portada del libro Tales from the Third Planet (Terra Incognita, 2006).	106
Figura 29. Medio impreso, uso de otros códigos. Tarjeta de acertijos #247. Fuente: Enigma (2007) © Mind Candy.	108
Figura 30. Medio impreso: folleto turístico sobre PXC entregado en los primeros 333 paquetes promocionales. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.	108
Figura 31. Objeto tridimensional: The Receda Cube, el tesoro robado a PXC. Fuente: Mind Candy (2006).	108
Figura 32. Imagen en movimiento. Cuadro del video de lanzamiento de PXC. Fuente: Phillips (2006) © Mind Candy.	108
Figura 33. Uso de otros códigos: señalética. Mapa del metro de PXC. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.	109
Figura 34. Diálogo texto/imagen, uso de otros códigos. Ilustración de Anton Bogaty, tarjeta #175. La iluminación de las ventanas esconde un mensaje en lenguaje binario. Fuente: Mind Candy (2006).	109
Figura 35. Imagen de bienvenida a Project Syzygy; ya contenía algunos acertijos. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010). © Mind Candy.....	110
Figura 36 (a, b). Dos de los anuncios de periódico que aparecieron en la sección de clasificados en las fechas y lugares señalados en el video de lanzamiento de PXC. Respectivamente: USA Today, 17 feb 05; LA Times, 8 mar 05. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010).	111
Figura 37. Primer anuncio de las cartas de acertijos de PXC, 28 abr 15. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010), © Mind Candy.	111

Figura 38. Mapa completo de Perplex City, armado por los lectores. Puede verse el acercamiento a algunos de los recuadros en la Figura 5. Fuente: Enigma (2007). © Mind Candy.....	112
Figura 39. Pietro y Silvia Salk, personajes de PXC. Ilustración por Anton Bogaty. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010), © Mind Candy.	115
Figura 40. Demografía de Wattpad. Fuente: WP Technology Inc. (2016).....	127
Figura 41. Pantalla de bienvenida para cibernautas no registrados. Fuente: wattpad.com (2016)	128
Figura 42. Pantalla principal de Wattpad. Fuente: wattpad.com (2016).	130
Figura 43. Centro de Ayuda de Wattpad. Fuente: wattpad.com (2016).	132
Figura 44. Pantalla típica del Centro de Ayuda. Fuente: wattpad.com (2016).	132
Figura 45. Fragmento de la pantalla Crear. Fuente: Wattpad.com (2016).	133
Figura 46. Artículo “Write a Story Description” (escribe una descripción de la historia). Fuente: Wattpad.com (2016).....	134
Figura 47. Lecciones de escritura. Fuente: Sky (2015).	135
Figura 48. Página de acceso a la consulta, edición y escritura por un autor. Fuente: Wattpad.com (2016), perfil personal de esta investigadora.	137
Figura 49. Perfil público de una autora elegida al azar. Fuente: Bhashini (2016) en Wattpad.com (www.wattpad.com/user/Bhashini).....	137
Figura 50. Freak Week, obra en coautoría. Nótese la posibilidad de incluir un widget de YouTube como recurso multimedia en el perfil de la autora. Fuente: Writing with (Helbig, 2016) en wattpad.com.	138
Figura 51. Creador de portadas de Wattpad, desde el menú Crear. Fuente: Wattpad.com.	138
Figura 52. Ejemplos de portadas, obras ganadoras de los premios Wattys 2016, nótese el sello especial de identificación. Fuente: Wattpad.com.....	139
Figura 53. Animación introductoria para Injection. Fuente: Nanomyte Studios (2015) en Wattpad.com. .	140
Figura 54 (a, b, c, d). Compendio de capturas de pantalla desde un dispositivo móvil. Respectivamente: página principal, consulta al perfil de un autor, lista de lecturas, lectura de una obra. Fuente: Wattpad app para Android.	144
Figura 55. Ejemplo de lista de “Destacadas”, categoría Historia Corta. Fuente: Wattpad.com (2016).	146
Figura 56. Marcador interno de seguimiento a una autora (Bhashini), y marcadores sociales para compartir historias fuera de Wattpad. El botón color naranja sirve para incrustar widgets (miniaturas) en otras páginas, incluyendo la imagen de portada y un fragmento de la obra. Fuente: Wattpad.com (2016).....	147
Figura 57. Botones para incrustar ligas a Wattpad dentro de blogs o páginas web personales. Fuente: Wattpad.com (2016).....	147
Figura 58. Resultado en un dispositivo móvil de una búsqueda por categoría, en este caso, Ciencia Ficción (ver también Figura 55 para despliegue desde un navegador). Fuente: Wattpad.com.	150

Figura 59. Pantalla al elegir una obra específica desde un navegador. Fuente: Witter (2016) en Wattpad.com.	150
Figura 60. Acercamiento a la vista de las etiquetas asignadas a una historia. Aquella que resalta en anaranjado se asigna automáticamente al señalar la categoría de la narración. El gris claro refleja la jerarquía que guarda respecto a la pantalla en su totalidad. Fuente: Bashini (2016) en Wattpad.com.	153
Figura 61 (a, b). Acercamiento a la vista de los autores seguidos por un usuario. Fuente: Perfil propio en Wattpad.com.	153
Figura 62. Información sintética de los autores seguidos por un lector. Fuente: usuario al azar en Wattpad.com.	154
Figura 63. Acceso a la lista de obras preseleccionadas para el concurso de historias de terror promovido por TNT. Fuente: perfil de Wattpad en Twitter (2016).	156

Índice de tablas

Tabla 1. Fases del proceso cultural. Elaboración propia a partir de los autores referidos. Las columnas se organizaron en orden cronológico.	41
Tabla 2. Resumen de estrategias metodológicas utilizadas en la investigación. Fuente: Elaboración propia y a partir de Halverson (2002: 248-249).	75
Tabla 3. Resumen de recursos utilizados para construir la narrativa transmedia en Perplex City. Fuente: Elaboración propia.	107
Tabla 4. Resumen de recursos para el proceso cultural y sus soluciones de diseño en Perplex City. Fuente: elaboración propia.	125
Tabla 5. Resumen de factores estratégicos y ruta de trabajo aplicada al diseño planteados por Sicat (2016) y aplicaciones observadas. Fuente: elaboración propia.	163
Tabla 6. Resumen de descripción de puesto para diseñador de producto en Wattpad. Fuente: Traducción y síntesis propia a partir de Wattpad (2016).	164
Tabla 7. Resumen de dimensiones para la planeación, desarrollo y evaluación del diseño de circuitos culturales comunitarios para la lectura estética en el espacio virtual. Fuente: elaboración propia.	194
Tabla 8. Matriz básica para planear, desarrollar y evaluar el diseño de un circuito cultural comunitario para la lectura estética en el espacio virtual. Fuente: elaboración propia.	196
Tabla 9. Ejemplo de llenado parcial de la matriz básica, etapa de planeación. Por razones de espacio no se muestran todas las fases del proceso cultural. Fuente: elaboración propia.	197
Tabla 10. Ejemplo de llenado parcial de la matriz básica, etapa de operación. Fuente: elaboración propia.	198
Tabla 11. Ejemplo de llenado parcial de la matriz básica, etapa de evaluación. Sólo se colorearon en rojo las jerarquías que cambiaron. Fuente: elaboración propia.	199
Tabla 12. Matriz de cotejo para los ángulos del cómo. Fuente: elaboración propia.	201
Tabla 13. Ejemplo de llenado parcial de la matriz del Cómo, etapa de planeación. Fuente: elaboración propia.	202
Tabla 14. Ficha técnica Perplex City. Fuente: elaboración propia.	223
Tabla 15. Sistema de páginas web para Perplex City. Fuente: Perplex City Wiki y Carter.	225
Tabla 16. Créditos de creación para Perplex City. Fuente: Mind Candy.	227

Tabla 17. Resumen de recursos para el proceso cultural y sus soluciones de diseño en PXC. Fuente: elaboración propia	232
Tabla 18. Ficha técnica Wattpad. Fuente: elaboración propia.	233
Tabla 19. Resumen de recursos para el proceso cultural y sus soluciones de diseño en Wattpad. Fuente: elaboración propia	238
Tabla 20 Matriz básica para planear, desarrollar y evaluar el diseño de un circuito cultural comunitario para la lectura estética en el espacio virtual. Fuente: elaboración propia.	240
Tabla 21. Matriz de cotejo para los ángulos del <i>cómo</i> . Fuente: elaboración propia.	242

Introducción

Consideraciones iniciales

Las prácticas de lectura y el contexto cultural en el que se desarrollan han influido en el diseño del libro desde sus orígenes: los cantorales iluminados del medievo, pensados para leerse a una distancia mayor a la personal; el uso del pigmento azul como muestra de riqueza; el pequeño formato de los libros que las mujeres estaban autorizadas a leer y que no debía exceder lo que cupiera entre sus manos; los tamaños estandarizados actuales de los libros de bolsillo que se ajustan al ritmo de vida de lectores que aprovechan cualquier oportunidad para una lectura privada y silenciosa dentro de un espacio público... La profesión del diseñador de la comunicación gráfica (DCG) se ha formado y conformado a la par, poco a poco se ha reconocido como una disciplina valiosa dentro de este campo de las acciones humanas.

En el contexto de la denominada era tecnológica y la prevalencia de internet surgieron los llamados libros electrónicos, libros-e, libros digitales o *eBooks*, pensados para su lectura en computadoras portátiles, después desplegados también en dispositivos móviles conectados casi permanentemente a la Red. Si bien los formatos que usualmente se asocian al concepto —epub y pdf, por ejemplo— tienen una apariencia que emula bastante a aquella de los ejemplares impresos, existen otras obras literarias alojadas en páginas electrónicas, blogs y redes sociales que se apartan más de las estructuras conocidas; a esto se suman la experimentación e inclusión de otros códigos de representación como el audio o el video, que han provocado una ruptura con la idea tradicional sobre el volumen que prevaleció durante casi quinientos años.

Las características y posibilidades del soporte electrónico tienen el potencial y la consecuencia de modificar las prácticas personales y sociales anteriormente ligadas al libro impreso; además, retan a los diseñadores tan sólo por la facilidad que tiene cualquier persona de generar documentos propios y autopublicarlos en plataformas gratuitas o de bajo costo. Ante este panorama, se impone la necesidad de que el gremio del diseño gráfico se cuestione acerca de su papel en este concierto.

Planteamiento y delimitación del problema

La tesis doctoral que ahora se presenta aborda justamente ese problema. La naturaleza múltiple y cambiante de los equipos electrónicos y sus sistemas implican que el diseñador se enfrente a nuevos retos

constantemente. Se impone una aproximación de tipo conceptual, que trascienda lo inmediato y resista la obsolescencia; se ha elegido estudiarlo desde la perspectiva cultural y englobar sus manifestaciones tanto personales como sociales.

Como se apreciará durante el desarrollo del trabajo, desde el ángulo seleccionado el fenómeno se entiende como un proceso de varias fases en el que intervienen distintos actores: autores, editores, vendedores en librerías, lectores y bibliotecarios, por citar algunos de ellos. Ejea (2012: 198-203) advierte que la manera en la que dicho ciclo se desenvuelve, y que el estudioso define como el “circuito cultural”, es determinada por cierta intencionalidad predominante, que puede ubicarse entre la expresión artística, el beneficio comercial o el bienestar comunitario.¹ Como postura de análisis se optó por la última vertiente mencionada. Dicha elección responde a una tercia de razones. En primer término, históricamente ese propósito concurre con el anhelo de varios de los fundadores de iniciativas tan importantes como internet, la World Wide Web y el Proyecto Gutenberg –Vinton Cerf, Robert Kahn, Tim Berners-Lee y Michael Hart, entre otros—. En segundo lugar, gracias a este enfoque, en esta investigación se promueven y respetan los principios de la Carta Cultural Iberoamericana signada por México, entre otros países, y en la cual se señala, entre otros puntos, que:

[El ejercicio de los derechos culturales] se desarrolla en el marco del carácter integral de los derechos humanos, de forma tal, que ese mismo ejercicio permite y facilita, a todos los individuos y grupos, la realización de sus capacidades creativas, así como el acceso, la participación y el disfrute de la cultura. Estos derechos son la base de la plena ciudadanía y hacen de los individuos, en el colectivo social, los protagonistas del quehacer en el campo de la cultura (Secretaría General Iberoamericana y Organización de Estados Iberoamericanos, 2006: 10).

Como tercera razón, de especial énfasis, con la postura elegida se alude a los compromisos coligados que deben asumir los diseñadores gráficos. Quien suscribe esta investigación coincide con Frascara, Meurer, Toorn & Winkler (1997: 4, 12) en su señalamiento acerca de que la construcción de mensajes visuales afecta el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de las personas; los autores identifican cuatro áreas de responsabilidad: la profesional (la aplicación adecuada de las herramientas de la disciplina), la ética (el reconocimiento de la humanidad de aquellos interpelados), la social (contribuir positivamente en la sociedad), y la cultural (enriquecer la existencia cultural de la población, más allá de los objetivos operativos del diseño).

El acercamiento a la cultura escrita que hoy en día es posible, gracias al acceso a las redes de telecomunicaciones y a la alfabetización digital, requiere de la intencionalidad del circuito cultural comunitario para permear a la mayor cantidad de personas; los diseñadores de la comunicación gráfica representan un eslabón cardinal en el espacio virtual, del mismo modo que han probado serlo a lo largo del ya añejo proceso editorial del libro impreso.

¹ En el punto 2.3 del Marco teórico conceptual se explica esto con más amplitud.

La multiplicidad de formas en que se encuentran las obras literarias en la Red obliga a considerar como concepto de base algo más amplio que el libro: la lectura, la acción que pone en operación el código textual, resulta un término más apropiado. Aun así, la diversidad existente de escritos –instructivos, enciclopedias, mensajes personales, novelas, cuentos, noticias...– abarca un universo de gran amplitud; se requiere de un foco más específico. Rosenblatt (1988: 7) aporta un enfoque útil que parte de dos posturas predominantes que el lector puede adoptar ante un texto: la eferente y la estética. La primera se ejerce con un sentido más utilitario, informativo; la segunda se relaciona más con las obras literarias; es la adecuada para el enfoque cultural por el que se ha optado en este trabajo.

Como delimitación final del problema, se eligió circunscribir el análisis al público adulto, pues los lectores que han llegado a la mayoría de edad tienen la libertad de ejercer sus derechos culturales con autonomía y sin necesidad de supervisión. De haber considerado también a menores, se habrían integrado deliberaciones adicionales, como la dispersión hacia la enseñanza de la lectoescritura o problemas éticos sobre el acceso a los datos personales de los infantes.

De lo expuesto hasta este momento es palpable que, en el trabajo, se aborda un problema de naturaleza compleja. El título y subtítulo de la tesis recogen las delimitaciones principales, que se sustentan a profundidad durante de su desarrollo. Para conservar la brújula se ha cuidado que el objetivo, la pregunta de investigación y la hipótesis las reflejen de forma consistente.

Objetivo general

Demostrar que el Diseñador de la Comunicación Gráfica es crucial para integrar las distintas potencialidades que el espacio virtual aporta al circuito cultural comunitario de la lectura estética.

Pregunta de investigación

¿Cuál es la función que debe ejercer un Diseñador de la Comunicación Gráfica dentro del circuito cultural comunitario de la lectura estética en el espacio virtual?

Hipótesis de investigación

El Diseñador de la Comunicación Gráfica constituye un nodo integrador fundamental para aprovechar las distintas potencialidades que el espacio virtual aporta al circuito cultural comunitario de la lectura estética.

Motivación para elaborar la investigación

La motivación para investigar este tema surge como corolario de una trayectoria personal en los ámbitos profesional, docente, de investigación y de formación continua.

Referente a lo profesional, desde antes de egresar de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, quien suscribe comenzó a trabajar con las primeras computadoras que poseían capacidades gráficas y de software para el diseño, tanto de imágenes fijas y en movimiento como del llamado *desktop publishing*. Durante varios años se continuó con estos trabajos, capacitando a numerosos DCG en estas herramientas.

Un interés personal sobre los libros bien diseñados y su lectura llevaron a esta investigadora a incursionar en el terreno de la promoción de la literatura infantil y juvenil, como una rama de la promoción de la cultura en general. Estos últimos puntos convergieron con la UAM Azcapotzalco y su tercera función sustantiva, la preservación y difusión de la cultura, cuando la autora se desempeñó como funcionaria encargada de su gestión durante ocho años.

Las primeras experiencias profesionales reseñadas propiciaron, en 1989, la invitación del Departamento de Investigación y Conocimiento para que la de la voz se incorporase como docente de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica y, durante algunos años, del Diplomado en Diseño por Computadora organizado por dicha dependencia en conjunto con el Departamento de Procesos y Técnicas de Realización. En la actualidad, al espacio de la licenciatura desde 2009 se sumó el de la tutoría en el Posgrado Virtual en Políticas Culturales y Gestión Cultural de la UAM Iztapalapa.

Las labores como investigadora dentro de la institución, vertidas en proyectos registrados ante el Consejo Divisional, ponencias, artículos y capítulos de libros, en su mayoría han versado sobre temas alrededor de la educación a distancia, la cultura escrita y visual, la preservación y difusión de la cultura, así como el diseño y la tecnología. Quien suscribe actualmente forma parte del grupo de investigación en Diseño e Interacción Tecnológica.

Todas las actividades reseñadas en los puntos anteriores se han apoyado con nutridos cursos, diplomados y grados académicos, entre los que destacan el Posgrado Virtual en Políticas Culturales y Gestión Cultural de la UAM Iztapalapa, el Máster en Promoción de Lectura y Literatura Infantil y Juvenil de la Universidad de Castilla la Mancha, y la Maestría en Comunicación y Tecnologías Educativas del Instituto Latinoamericano para la Comunicación Educativa.

Como es patente, en el tema doctoral se integran intereses ya de largo aliento, en los que ahora se profundiza mediante un ángulo no explorado desde la investigación en diseño y, desde el punto de vista de esta autora, con implicaciones relevantes tanto dentro de esta disciplina como para el campo cultural.

Procedimiento

La manera como se llevó a cabo la investigación comenzó con abordajes de carácter teórico sobre diversos ángulos del fenómeno. Como todo estudio, los planes planteados en el protocolo fueron evaluándose de manera crítica, se incorporaron cambios conforme los hallazgos permitieron una mejor comprensión y conocimiento del tema.

Se comenzó con una exploración histórica, debido a la gran carga cultural que tiene el libro como objeto, que la enlaza de modo indisoluble a la actividad para la que se ha creado: la lectura –y que a su vez encierra valores enlazados al conocimiento, la sabiduría, la imaginación, la recreación y múltiples connotaciones difíciles de enumerar–. El recorrido permitió conocer y comprender de qué manera se han entretejido distintos actores y facetas; se intentó cubrir de forma panorámica un periodo, desde los albores de la lengua escrita hasta su florecimiento en el espacio virtual, con incisos para cada hilo de la compleja urdimbre. La indagación continuó en el marco teórico conceptual, que buscó construirse con base en los conceptos señalados en el planteamiento y la delimitación del problema; se exploraron cada uno de los aspectos a fin de clarificar su comprensión y fundamentar el desarrollo posterior. Uno de los resultados más importantes fue la propuesta del modelo teórico del proceso cultural, adaptado al tema específico de la tesis.

A modo de valorar objetivamente este modelo, se planteó un estudio empírico que involucró el diseño de una metodología clara; se aplicó a dos procesos culturales de lectura en la Red y se consideró que el instrumento era adecuado. Si bien en este documento solamente se utilizó en un par de ellos, es factible emplearlo para otros en el futuro. A partir de los resultados obtenidos en los estudios de caso, se continuó con una fase eminentemente analítica. Esta se integró gracias a los hallazgos previos, que se enriquecieron mediante aportaciones de algunas metodologías de diseño y reflexiones desde el campo de las tecnologías de la información y la comunicación. El resultado obtenido ayudó a valorar los postulados iniciales expresados en el objetivo, la pregunta y la hipótesis de la investigación.

Desarrollo

La tesis se divide en cinco capítulos. El primero de ellos, titulado “Antecedentes”, contiene una panorámica histórica que arranca en los orígenes del libro y llega hasta su irrupción en el espacio cibernético. Con la meta de entender esta evolución, se entrelaza el surgimiento de algunas de las más importantes manifestaciones de la cultura escrita, así como de los diferentes actores y aspectos contextuales que intervinieron en su desarrollo; se incluye información pertinente sobre el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, nodales para el tema investigado.

El segundo capítulo se compone del “Marco teórico conceptual”. Se explica la elección de las industrias creativas como perspectiva básica de acercamiento; se revisan distintos autores e instituciones que han propuesto modelos de proceso cultural y, con base en ellos, se elabora una propuesta propia: un ciclo integrado por las fases de *formación, creación, producción, distribución, consumo y conservación*, acompañadas de tres transversales: *gestión, difusión y participación*; se exponen también los tres tipos principales de circuito cultural. Una siguiente sección se dedica a la lectura, se asientan las funciones atribuidas al autor y al lector, quienes se ponen en contacto mediante la obra; además, se cimientan las dos

vertientes principales de lectura: eferente y estética. En la última parte se dilucida acerca de las características, maneras y posibles categorizaciones de las obras literarias que se encuentran en el espacio cibernético.

El capítulo tres, “Metodología”, comprende las distintas estrategias elegidas para el desarrollo del trabajo; se presenta la fundamentación de cada una. Se utilizan: la investigación documental, de carácter teórico, aplicada en los dos capítulos iniciales y en el quinto (en menor medida); y la empírica, en la cual se pone a prueba el modelo de proceso cultural que se propuso en el marco teórico conceptual a través de su aplicación como herramienta de análisis cualitativo en los estudios de caso presentados en el capítulo cuatro.

Para este último, en concordancia nombrado “Estudios de caso”, se analizan dos procesos culturales que coinciden en su intencionalidad comunitaria: *Perplex City* (Mind Candy, 2006) fue una narrativa transmedia –es decir, que se construyó a partir de múltiples escritos publicados en distintos medios y formatos textuales como diarios personales, noticias y tarjetas de acertijos–, tuvo una duración de dos años que concluyeron con el rescate de una pieza escondida en un bosque de Inglaterra; participaron aproximadamente 55,000 lectores; los 10 años transcurridos desde su conclusión han puesto a prueba la fase de *conservación* y el rol que los diseñadores han descuidado al respecto. *Wattpad* (WP Technology Inc., 2016), el segundo caso, es un espacio que acoge obras literarias de autores nóveles o experimentados desde hace una década; ahí encuentran lectores con quienes pueden dialogar, además hallan recursos de formación sobre escritura y convocatorias a concursos que dan mayor visibilidad a su trabajo. El portal acumula más de 45 millones de usuarios y aloja historias en más de 50 idiomas. Su diseño ha implicado la generación de un sistema claro, amigable y actualizable, que propicia la participación y la interacción entre sus miembros.

En el capítulo cinco, “Hacia un diseño para e-leer por placer”, se presenta el principal cuerpo analítico del tema. Primeramente, se valoran los hallazgos encontrados en los estudios de caso, se resaltan sus implicaciones para el trabajo de los diseñadores gráficos. Las reflexiones se encadenan con tres perspectivas contemporáneas sobre la profesión, a partir de las cuales se obtienen nuevos aspectos importantes a considerar; con ello, se enlazan razonamientos sobre ángulos específicos que han surgido desde las tecnologías de la información y las comunicaciones. Gracias a este cúmulo de perspectivas, se llega a una integración propia sintetizada en seis cuestionamientos a atender por el DCG que participa en la planeación, operación y evaluación de circuitos culturales comunitarios que giran alrededor de las obras literarias disponibles en el ciberespacio: por qué, para qué, qué, para quién, quiénes y cómo. Con el fin de ayudar a los lectores de esta tesis a apropiarse de los planteamientos expuestos, se termina con un apartado sobre recomendaciones, donde se ofrecen instrumentos para la construcción y seguimiento de entornos de lectura estética en la Red.

En la última sección, las “Conclusiones”, se retoman los objetivos, preguntas e hipótesis, valorando si los resultados de la investigación apoyan o rebaten las suposiciones preliminares; adicionalmente, se plantean líneas futuras de investigación.

Resultados y aportaciones

En cada uno de los capítulos se buscó obtener resultados parciales que aportaran al diseño de la comunicación gráfica desde diferentes vertientes. El dedicado a “Antecedentes” procura contribuir a que los DCG entiendan el mundo del libro y la lectura dentro de un contexto amplio, más allá del que usualmente se estudia, que suele centrarse en los precursores del desarrollo de la tipografía y el libro impreso. Se aspira a aclarar, desde un punto de vista histórico, cómo el libro, más allá de un *contenedor*, es un *contenido* indispensable en la historia de la cultura; a él se asocian numerosos actores de trascendencia para lo que, más adelante, se define como proceso cultural.

En el marco teórico conceptual se continúa en el mismo tenor, se intenta profundizar en el entendimiento del tema desde diversos campos de estudio. Una de las contribuciones más importantes aparece aquí: el modelo propio de proceso cultural, derivado de un análisis fase por fase que ofrece una aproximación específica para el estudio del fenómeno. Adicionalmente, a la comprensión del diseño gráfico como bien cultural se suma la integración de otras áreas del conocimiento pertinentes a la literatura alojada en la Red: la teoría de la recepción (Tai, 2011), la sociopsicolingüística (principalmente Rosenblatt, 1988); y la teoría literaria (Hayles, 2002; Borràs, 2011; Morris & Swiss, 2013; entre otros). La traducción del modelo teórico del proceso cultural a un modelo metodológico aspira a ser otra contribución relevante, toda vez que se puso a prueba en los estudios de caso analizados en el cuarto capítulo.

Los aportes anteriores se integran en el sexto capítulo, donde se persigue enriquecerlos y sintetizarlos. A lo largo de la investigación se encamina el discurso, desde la amplitud del contexto cultural hasta este, apuntado a la especificidad del trabajo del DCG como profesional decisivo para el desarrollo de un proceso complejo y transdisciplinario, con una visión de largo plazo aun dentro de un entorno tan cambiante como es el electrónico. Las puntualizaciones que se ofrecen sobre los seis cuestionamientos básicos para el diseño de circuitos culturales comunitarios de lectura estética en el espacio virtual, mencionados párrafos atrás, se traducen a los instrumentos de planeación, operación y evaluación que se recomiendan.

En suma, se ha buscado conjuntar la teoría y la observación, con miras a una aplicación práctica sobre un campo del diseño gráfico que se encuentra en evolución y que, se concluye, para el profesional de esta disciplina tiene la posibilidad de ampliar las perspectivas, de maneras todavía por explorar y descubrir.

1. Antecedentes

*Yo canto las pinturas del libro
lo voy desplegando
soy cual florido papagayo
hago hablar a los códigos
en el interior de la casa de las pinturas.
Cantares mexicanos*

Este capítulo se divide en dos partes. En la primera, se reseñan algunos momentos emblemáticos en la historia de la lectura y del libro. El escrito se acota a ciertos pasajes, pues un recuento completo se apartaría del foco del estudio y requeriría un espacio que desborda el alcance que tiene este trabajo. El objetivo es contextualizar de manera clara los antecedentes del que devienen el libro electrónico y la lectura en el espacio cibernético. Se considera relevante repasar la evolución no solo del *objeto*, sino también del *objetivo* principal que lo acompaña debido a que, como se verá más adelante, los soportes y formatos se han modificado a lo largo del tiempo, pero siempre han sido utilizados para el propósito que se menciona. Asimismo, se presentarán los actores que poco a poco se insertaron en el proceso mediante el cual las obras se hicieron accesibles a los lectores.

En la segunda parte se explica la nueva etapa a partir del surgimiento del soporte electrónico; no es un recorrido lineal, tan solo porque el papel y la pantalla han coexistido compartiendo lectores. El contraste en cuanto al desarrollo del libro electrónico, libro-e o *eBook* es señalado claramente por Lebert (2009: 4): “Tiene casi 40 años de edad. Pero esto es una vida corta en comparación con la del libro impreso de hace cinco siglos”. El veloz avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha provocado que algunos de los puntos sean simultáneos, en cuyo caso se ha privilegiado la fluidez del recuento. Debe señalarse que se tratan únicamente momentos emblemáticos, ya que en el capítulo correspondiente al marco teórico se abordarán las conceptualizaciones necesarias a partir de la revisión de diversos autores y de las diferentes variantes actuales del *eBook*.

1.1. Momentos emblemáticos en la historia de la lectura y del libro

1.1.1. Cinco puntos en el espacio y el tiempo

Como desarrollo de una forma tridimensional, el libro bien podría considerarse materia de estudio del diseño industrial, sin embargo, aquello que lo hace tan relevante y que ha logrado que sea más cercano al diseño de la comunicación gráfica es su potencial comunicativo: su contenido. La forma y el aspecto que dicha profesión busca darle, responden a ese propósito. En el párrafo siguiente, Olaechea (1986: 132) sintetiza varios aspectos importantes a considerar en la historia de este objeto:

En cinco mil años de azarosa vivencia son muchas las cosas que han cambiado en el libro. Ha cambiado la materia del soporte: el barro cocido, la madera, la seda, el papiro, el pergamino y el papel. Ha cambiado la escritura: cuneiforme, jeroglífica, ideográfica, alfabética. Ha cambiado el instrumento de escritura: el punzón, el pincel, la pluma natural, la plumilla, la plancha en relieve, el tipo móvil, la matriz de *offset*, la fotocomposición. Ha cambiado la forma del libro: las tabletas de barro o maderas cosidas, el rollo, el códice, el libro de gran formato, el de bolsillo, en miniatura. Ha cambiado el contenido, o mejor, lo ha ampliado y corregido a medida que la ciencia y el espíritu creativo del hombre se ha abierto en horizonte.

Los cinco milenios que menciona la cita hacen referencia, como ejemplo inicial, a la civilización sumeria y a las tablillas de arcilla cubiertas de escritura cuneiforme que han subsistido hasta el presente gracias a descubrimientos arqueológicos. Estos han arrojado luz no sólo sobre su existencia sino también acerca de las primeras bibliotecas de la humanidad. Dahl (1991), en el exhaustivo estudio vertido en su *Historia del libro*, explica cómo en los inicios de éste no se hacía diferencia entre los distintos tipos de texto que podía contener, por ello las primeras bibliotecas eran también archivos de documentos oficiales: “En el antes mencionado Nippur [Asiria] se han descubierto restos de la gran biblioteca y archivo del templo, compuestos de tabletas de arcilla, en parte procedentes del período sumerio, en parte del babilónico y asirio” (Dahl, 1991: 20). Si bien el contenido de la tablilla más antigua que se ha encontrado, *Los textos de Fara*, registra la venta de una parcela (Vatican Museums, 2005), y muchas otras documentan operaciones de la vida cotidiana, más tarde también aparecieron textos míticos y literarios como la épica de Gilgameš o poemas que elogiaban a la realeza (Faculty of Oriental Studies, 2005).

No obstante, si se considera que el formato de las tablillas de arcilla no era en sí el de un libro – aunque era manejable entre las manos– puede tomarse por igual, como uno de los precursores, al *Libro de los Muertos* de los egipcios que, dentro de las creencias de esa civilización, proveía una protección a un difunto en su viaje al más allá. Ospino (2004: 61: 62) indica que esta obra, crucial en el desarrollo de la historia del papiro, llegó inclusive a comercializarse producida sobre este material en un formato de rollo, como se utilizó preponderantemente durante varios siglos. Sin embargo, el *Libro de los Muertos* se plasmó también en un soporte que probó ser más permanente: el muro del interior de una pirámide. “Las estimaciones más moderadas sitúan ciertas secciones [de éste en] más de tres mil años antes de Cristo”

(Budge, 2007: 13). Dado que el papiro podía deteriorarse fácilmente en ambientes secos,² la utilización de la piedra como material escriptóreo no debe desestimarse.

En otras latitudes: “Ya en el tercer milenio a. de C. contaba China con producciones literarias y del arte de la escritura, aunque aún no se pueda hablar propiamente de libros” (Dahl, 1991: 18-19). Este detalle es relevante porque implica el reconocimiento, por un lado, del acto de creación y, por el otro, el de la cristalización de esta creatividad mediante el lenguaje escrito. El proceso que esto desencadena al comunicarse a otra persona –el lector–, también se hace manifiesto, pues desde esa civilización llega uno de los primeros registros de censura de material de lectura, como documenta el autor mencionado:

Apenas si se han conservado algunos de estos manuscritos de madera. La principal razón para ello fue la gran quema de todos los libros existentes ordenada en el año 213 a. de C. por el emperador Ts'in Shihuangti, como castigo a los autores que se habían atrevido a criticar su política. [...] Pero la quema de los libros tuvo como consecuencia una intensa actividad literaria. Se luchó por reparar la catástrofe recogiendo y publicando de nuevo cuanto aún pudo salvarse de la literatura clásica desde el tiempo de Confucio y no bastó ya la madera, sino que se pasó a emplear la seda, sobre la que se escribió bien con pluma de bambú o bien con pincel de pelo de camello. Se utilizó una tinta negra, extraída del árbol del barniz, y más tarde tinta china, mezcla de hollín de pino y cola. La seda poseía muchas de las cualidades del papiro de los egipcios, la flexibilidad y la tersura de su superficie, pero también el inconveniente de un precio mayor.³

Es paradójico y afortunado que esta primera quema haya impactado tan benéficamente a la historia del libro, pues varios de los materiales referidos fueron precursores de aquellos que, siglos más tarde, se emplearían para su impresión en grandes tirajes.

Llegan además, del siglo III a. C., las primeras crónicas de la afamada biblioteca de Alejandría, cuyo valor estribó, entre otras cosas, en la multiculturalidad de su colección ya que “comprendía también traducciones de las literaturas egipcia, babilónica, otras de la antigüedad” (Dahl, 1991: 25). Este espacio emblemático de la cultura tampoco estaba dedicado exclusivamente a los documentos escritos, Manguel

² Prueba de esto es que los arqueólogos han registrado únicamente tres lotes de papiros egipcios, siendo los más antiguos los de Wadi el-Jarf que datan de aproximadamente 2600 a. C. (Tallet, en National Geographic, 2013).

³ Ese incendio es solamente uno de varios registrados a lo largo de la historia debido a la censura, como sintetiza Manguel (2013: 453): “Las obras de Protágoras se quemaron en Atenas en el año 411 a. C. En el año 213 a. C., el emperador chino Shih Huang-ti trató de acabar con la lectura quemando todos los libros del reino. En el 168 a. C., la Biblioteca Judía de Jerusalén fue deliberadamente destruida durante la revuelta de los macabeos. En el siglo primero d. C., Augusto desterró a los poetas Cornelio Galo y Ovidio y prohibió sus obras. El emperador Calígula ordenó que todos los libros de Homero, Virgilio y Tito Livio fueran quemados (pero el edicto no se llevó a cabo). En el año 303, Diocleciano condenó al fuego a todos los libros cristianos. Y eso era sólo el principio”.

(2013: 304),⁴ cita al historiador italiano Luciano Canfora, quien supone que no era un edificio independiente: los rollos se colocaban en un espacio adjunto al museo de esa ciudad y “las *bibliothekai* o estanterías se colocaban en huecos a lo largo de un amplio pasaje techado o callejón”. La permanencia de este espacio de lectura a lo largo de varios siglos asimismo le confiere el lugar paradigmático que se ha ganado y la pérdida de sus contenidos se dimensiona en toda su magnitud.⁵ Dahl (1991: 20) recupera dos momentos en que los materiales de la biblioteca ardieron: el primero, en 47 a. C., cuando una parte de su sección mayor se quemó durante la conquista de César; la segunda y que la llevó a su destrucción total, en 391 d. C., año en el que los cristianos “bajo la guía del arzobispo Teófilo de Antioquía, destruyeron el templo de Serapis”. La biblioteca de Alejandría, además, favoreció la comercialización del libro, pues adquiría manuscritos para acrecentar su acervo, los cuales luego eran copiados y distribuidos en el mercado.

El México prehispánico también contribuyó a esta variedad de soportes, formatos y códigos comunicativos. Los “códices”, mejor denominados “libros pintados” estaban fabricados con láminas de fibra de maguey o corteza de higuera (*ámatl*) y coloreados con pigmentos realizados a partir de sustancias minerales, vegetales o animales:

Los “libros” que asombraron a los españoles solo tenían en común con los que ellos conocían, el aspecto exterior. Tanto el material escriptóreo empleado, como su estructura, presentaban características completamente diferentes. Lo primero que debió impactar a los europeos fue el despliegue de imágenes fabulosas en brillantes colores negros, rojos, azules y amarillos en todas sus gamas (Kollenberger, 1996: 1).⁶

El experto señala que, dada la destrucción de la mayoría de ellos durante la época de la conquista y la escasa información que eso ha tenido por consecuencia, hasta donde se sabe su producción se llevó a cabo durante aproximadamente mil años; él cita el 16 de julio del 690, fecha inscrita en el *Codex Vindobonensis*, como la más antigua registrada en un libro pintado (Kollenberger, 1996: 8). La quema de los códices en este caso se debió a motivos religiosos, pues los frailes colonizadores buscaban erradicar las creencias indígenas al considerarlas manifestaciones demoniacas. Los últimos ejemplares que se conservan ya incluyen textos en español y datan del siglo XVI.

⁴ Manguel (2013) y su obra *Historia de la Lectura*, junto con Dahl (1991), ya citado, han sido dos autores cruciales para la investigación de este apartado. La abreviatura que cada autor utiliza para las fechas es distinta: el primero usa a. C; el segundo a. de C. Se han respetado sus maneras para las citas, mientras que en el texto propio se ha optado por a. C.

⁵ Su valor simbólico fue tal, que en el 2002 abrió sus puertas la nueva Biblioteca Alejandrina, promovida por la UNESCO (Bibliotheca Alexandrina, 2002).

⁶ Mohar Betancourt & Fernández Díaz (2006) coinciden con Kollenberger (1996) en señalar que la palabra códice, asignada a los documentos pictográficos del antiguo México, se refiere más al aspecto de estos objetos cuando estaban cerrados.

Mientras que la escritura cuneiforme utilizaba un sistema compuesto por caracteres silábicos, logogramas o determinativos (Black, en Faculty of Oriental Studies, 2005),⁷ en el *Libro de los Muertos* se emplearon jeroglíficos egipcios; las obras chinas estaban en caracteres ideográficos; los rollos de la biblioteca de Alejandría contenían varias lenguas, cada una con sus particularidades; para los libros pintados de los pueblos prehispánicos se aplicaba una lectura en varios niveles, a veces pictográfica, otras ideográfica y el color era aplicado de acuerdo a un código simbólico. Los cinco ejemplos, desarrollados por antiguas culturas en distintas regiones del mundo, demuestran que la humanidad ha buscado y encontrado la manera de plasmar su pensamiento y sus ideas de maneras disímboles, con los materiales que mejor se han ajustado a su contexto temporal y geográfico.

1.1.2. Caminos en construcción

Con el transcurrir de los siglos las civilizaciones se fueron encontrando; las maneras de comunicar el pensamiento mediante la escritura evolucionaron y, como especies vegetales y animales, algunas de ellas predominaron sobre otras. El libro impreso, como se ha conocido a lo largo de los últimos quinientos años, fue, en ese sentido, el gran ganador. Gradualmente, los materiales y estructuras que más se adaptaban a las prácticas de lectura –y estas mismas–, fueron decantándose hasta llegar a ese objeto, símbolo de la cultura y el conocimiento humanos.

El primer sistema de reproducción de un libro del que se tiene registro es de China, donde “Ya en el siglo II a. de C. se imprimieron allí hojas cuyo texto se encontraba tallado en una piedra lisa, de forma que los signos están incisos en ella” (Dahl, 1991: 90).

Alrededor de ese mismo siglo floreció la biblioteca de Pérgamo, cuya huella más importante la constituye la creencia de que ahí surgió el pergamino como material escriptóreo en sustitución del papiro (Dahl, 1991: 30). El formato utilizado continuaba siendo el rollo y, según el experto citado, fue hasta aproximadamente trescientos años después, durante el primer siglo de esta era, cuando se dio una de las principales innovaciones en la historia del libro: la aparición del *codex* o códice –la estructura que tienen actualmente los libros impresos, que consiste en páginas unidas en uno de sus bordes–.⁸ Ambos formatos coexistieron a lo largo de varios siglos, sin embargo, la introducción del pergamino favoreció la evolución hacia el segundo. Esta transformación afectó a la estructura del objeto mismo con ventajas eviden-

⁷ Los logogramas se refieren a palabras completas; los determinativos son signos que remiten a la categoría semántica de una palabra, como el nombre de un lugar.

⁸ Tanto Dahl (1991) como Manguel (2013) mencionan a las tablillas de madera –a veces cubiertas con una capa de cera– como antecedentes del *codex*. El primer historiador alude a los antiguos griegos y los materiales de enseñanza para los colegiales o a las anotaciones provisionales de escribas o comerciantes. El segundo autor refiere el descubrimiento de tres ensayos políticos de Sócrates y el registro de cuatro años de transacciones, ambos agrupados en sendos códices de madera descubiertos en una casa del siglo IV en el oasis de Dajla, en el Sahara.

tes: mientras que en el rollo era difícil regresar a un párrafo anterior, gracias a la aparición de “las páginas” era sencillo ubicarse y trasladarse entre pasajes, con lo cual la lectura, consulta y relectura eran más fáciles; podían usarse los dos lados de cada hoja —clara ventaja económica—, además de que los márgenes eran susceptibles de incluir glosas y comentarios, así el lector podía intervenir en el relato; mientras que la longitud del rollo limitaba el contenido, con el códice podía armarse un volumen mayor, dividido en secciones o capítulos, inclusive varios tomos; aún más, era fácil de trasladarse e inclusive de esconderse entre las ropas —en el caso de los primeros cristianos— (Manguel, 2013: 209-210).

El alto costo de la seda como soporte para la escritura fue solucionado en China por T'sai Lun, quien en 105 d. de C. inventó el papel, utilizando para este fin cortezas vegetales —especialmente fibra de morera—, desperdicios de tejido de algodón y otros materiales de desecho (Dahl, 1991: 41). El secreto de su elaboración permanecería resguardado por esa civilización durante aproximadamente setecientos años, cuando algunos fabricantes fueron secuestrados y llevados a Turkestán, desde donde la producción del papel de hilo y cáñamo se extendió rápidamente por todas las regiones árabes. “...en tiempo de Harun Al-Raschid, a finales del siglo VIII, existían ya fábricas en Bagdad y Arabia”; de ahí llegó a Egipto dos centurias más tarde (Dahl, 1991: 49-50); para el siglo XII los árabes también lo introdujeron en España, desde donde se propagó hacia el resto de Europa. “En 1276 se estableció en Italia el primer molino de papel” (Dahl, 1991: 76).

La lectura, en el llamado mundo occidental de aquel tiempo, estaba restringida a ciertos grupos privilegiados, entre ellos los religiosos. Su práctica se daba, en mucho, verbalizando en voz alta los textos para socializarlos entre la comunidad interna de los conventos y abadías o en el púlpito, con los feligreses. Manguel (2013: 76) narra cuando, contrariamente a esa costumbre, en el siglo IV San Agustín se sorprende al ver a San Ambrosio leyendo en silencio: “...sus ojos recorrían las páginas y su corazón entendía su mensaje, pero su voz y su lengua quedaban quietas. A menudo me hacía yo presente donde él leía, pues el acceso a él no estaba vedado ni era costumbre avisarle sobre la llegada de visitantes, de modo que muchas veces, cuando lo visitaba, lo encontraba leyendo en silencio, nunca en voz alta”. Esta práctica de lectura con el tiempo se hizo habitual e influyó en la escritura; para el siglo IX, los amanuenses introdujeron los espacios entre palabras, lo cual simplificaba el estudio de un texto, a la par de hacerlo más estético. “Cerca de la misma época, los escribas irlandeses, elogiados en todo el mundo cristiano por su talento, comenzaron a aislar no sólo partes del discurso, sino también los componentes gramaticales dentro de una oración, e introdujeron muchos de los signos de puntuación que utilizamos en la actualidad” (Manguel, 2013: 89).

Una vez más es necesario regresar a China para rememorar otro avance de esa cultura: la impresión en madera; esta se aplicó en el libro con mayor antigüedad hoy en día, fechado en el año 868 d. C.: El *Sutra del Diamante*, uno de los textos sagrados budistas más importantes; se conserva en la Biblioteca Británica (The British Library, 2005). Dahl (1991: 90-92) aclara que, aunque este tipo de impresión se pro-

ducía en Japón en el siglo VIII, fueron los chinos quienes llevaron la técnica para allá, por lo cual se concluye que ya desde antes estaba establecida en la primera región. Dos siglos más tarde, también se inició en China el uso de los tipos móviles, primero fabricados en barro cocido, luego en metal. Dada la gran cantidad de signos ideográficos del idioma y que cada uno debía ser tallado individualmente, la imprenta mediante esta técnica no resultaba sencilla; no se convirtió en preponderante.

Japón, sin embargo, también aportó lo propio a la historia de la lectura a inicios del siglo XI. Las mujeres de ese pueblo, quienes solían vivir recluidas dentro de los muros de sus casas y palacios, inventaron un nuevo código para comunicarse entre sí:

En su nuevo idioma, aquellas mujeres escribieron algunas de las obras más importantes de la literatura japonesa y, quizá, de todos los tiempos. Las más famosas de todas ellas son la monumental *Historia de Genji*, de Murasaki Shikibu, que el traductor y erudito inglés Arthur Waley consideraba la primera verdadera novela del mundo, iniciada probablemente hacia el 1001 y que se terminó no antes del 1010; y *El libro de la almohada* de Sei Shonago, así llamado porque fue escrito, más o menos en la misma época que *Genji*, en el dormitorio de la autora, y probablemente se guardaba en los cajones de su almohada de madera (Manguel, 2013: 370).

Como se indicó al empezar el capítulo, los muros sirvieron de soporte para la escritura en el antiguo Egipto. Los asirios utilizaron la arquitectura para grabar imágenes conectadas a manera de narrativa visual. Las estelas del México prehispánico también llegaron a contener recuentos históricos, mitos y leyendas. De la misma manera, los códigos de escritura jeroglífica e ideográfica muestran el diálogo indisoluble entre imagen e idea. La escritura silábica y fonética significó un paso más allá en el reflejo del pensamiento abstracto mediante signos arbitrarios que facilitaban, a partir de una pequeña cantidad de ellos, la construcción de cualquier palabra. En Europa, griegos y romanos manejaron con comodidad al texto como un código independiente. Y, sin embargo, las imágenes siguieron apareciendo en los libros a través de los siglos, aportando, en muchas ocasiones, un significado adicional al del código escrito. Además, “...el arte decorativo de la Edad Media tuvo una de sus representaciones más impresionantes en la ilustración de manuscritos, y no menos en aquellos debido a la iniciativa de los príncipes bibliófilos...” (Dahl, 1991: 62). Las ilustraciones, al mismo tiempo, funcionaban como el vehículo comunicativo entre los letrados y la población que no sabía leer —que era la mayoría—. “Las imágenes de la Europa medieval ofrecían una sintaxis sin palabras, a la que el lector añadía silenciosamente una narración” (Manguel, 2013: 183). El poder narrativo de la imagen también lo aprovechó la Iglesia años después. La *biblia pauperum praedicatorum* —biblia de los predicadores pobres— durante el siglo XVIII fue un recurso de evangelización y una suerte de libro de propiedad comunal; en ella se divulgaban los diferentes pasajes de las sagradas escrituras por medio de ilustraciones. Cada día “permanecían abiertas en los atriles, delante de los feligreses, todos los días del año litúrgico” (Manguel, 2013: 179). Aquellas personas analfabetas podían “leer” las imágenes y así, se convirtieron en lecturas muy populares entre los fieles.

En el siglo XV, en Europa, Johannes Gutenberg propició una de las mayores transformaciones en la historia de la cultura escrita gracias a su imprenta con tipos móviles.⁹

Por una parte, Gutenberg abre en la historia de Occidente la posibilidad de la multiplicación de los textos en un tiempo en que ésta estaba restringida; y por otra, la multiplicación con una baja en los costos de producción viene a ser una realidad absolutamente indudable, fundamental, que posibilitó lo que he señalado: la penetración de la cultura escrita, gracias a su forma impresa, en medios sociales que tradicionalmente estaban fuera del mundo de lo escrito. Esta penetración contaminó a todas las prácticas y a todo el pueblo, por lo menos durante cierto tiempo y sólo en las ciudades (Chartier, 2000: 47).

Con la proliferación de los libros impresos y el consecuente aumento en la posibilidad de acceso a sus páginas, se dio además un cambio fundamental en la percepción simbólica de los libros: "...dejaron de ser, a ojos de los nuevos lectores, una señal de riqueza, para pasar a ser símbolos de aristocracia intelectual e instrumentos esenciales para el estudio" (Manguel, 2013: 227). Desde entonces llega, hasta hoy en día, esa enorme carga del libro como objeto cultural.

La historia trae hasta la actualidad el nombre de muchos otros grandes impresores. Aldus Pius Manutius y su imprenta veneciana, fundada en las últimas dos décadas del siglo XV, fue una de las fundamentales. Entre sus aportaciones destaca el diseño de la primera tipografía itálica y la experimentación con nuevos formatos, incluyendo el octavo de pliego para libros de un tamaño más manejable. Sobresale, además, que su taller fue ejemplo de cómo la nueva técnica de producción impulsó el trabajo de los grabadores. En 1499, en su taller se produjo la novela alegórica *Hypnerotomachia Poliphili*, de Francesco Colonna, con 170 grabados en línea en donde, además de la excelencia técnica y artística, consiguió establecer un diálogo entre las ilustraciones y el texto. Este libro, asegura Dahl (1991: 125), es "considerado aún hoy por muchos como el más perfecto que haya salido de una imprenta". En Nuremberg, un año antes, se publicó el *Apocalipsis* con quince grabados de Alberto Durero, en los cuales explotó con gran maestría el potencial del blanco y negro, liberando con ello a la imagen del color; logró juegos de luz y sombra a partir del contraste entre la tinta y el papel (Dahl, 1991: 134). El paso hacia la ilustración acromática fue crucial en ese momento en que la producción de las obras impedía iluminar cada impresión a mano, pues eso hubiese revertido las ventajas económicas que trajo la invención de la imprenta. El efecto puede notarse al hacer una revisión rápida de las imágenes en los libros del siglo XVI; no puede dejar de apreciarse la disminución en el uso del color, sin duda, un impacto lógico de lo anterior. Por otro lado, la exploración en el diseño de las fuentes tipográficas también es notable.

⁹ Se mencionó páginas atrás que los chinos fueron los primeros en inventar la impresión mediante tipos móviles, sin embargo, contrariamente a lo que sucedió con el papel, ese sistema no llegó desde ahí a Europa; Gutenberg ideó su invento de manera independiente. Dahl (1991: 93) menciona que también en Corea se han encontrado libros impresos mediante tipos móviles del siglo XV, pero tampoco salieron de esa región.

La multiplicación de los ejemplares de las obras produjo, además, la generación de nuevos oficios. A los impresores, quienes comercializaban directamente sus obras, se sumaron los vendedores ambulantes, incluyendo los libros entre sus mercancías varias. A la par, en grandes ciudades como Augsburg, Leipzig y Basilea, se establecieron libreros que trabajaban en locales fijos bajo un esquema de comisión, ya que esas comunidades les proveían de suficientes clientes (Dahl, 1991: 116).

La conceptualización de la biblioteca también ha evolucionado. Aquellas primeras en Asiria, Alejandría, Egipto y la gran Tenochtitlán,¹⁰ no estaban destinadas a la población en general, eran para uso particular de reyes y sabios. Es en Italia donde, en la segunda mitad del siglo XV, por primera vez se abren dos bibliotecas públicas casi simultáneamente: en Venecia, durante 1570, se termina de construir la Biblioteca Marciana (Biblioteca Nazionale Marciana, 2015) diseñada por Vincenzo Scamozzi; y en Florencia, en 1571, Cosme I de los Médici inaugura la Biblioteca Medicea Laurenciana, con planos de Miguel Ángel (Biblioteca Medicea Laurenziana, 2015). Ambas aún funcionan casi 500 años más tarde.

Francisco I de Francia hizo su propia contribución en 1537, cuando impuso el primer depósito legal exigiendo a los impresores de su país que entregaran un ejemplar de cada obra a la biblioteca real, lo que enriqueció de manera importante su acervo (Dahl, 1991: 148).¹¹ Lentamente, otros países adoptaron esta estrategia. El investigador citado también recupera el papel que jugó Antonio Panizzi, quien en el siglo XIX fue nombrado director del Museo Británico de donde dependía la biblioteca. Él, de manera expresa, estableció en su programa que la función de este tipo de recintos de consulta y conservación era “crear un centro vivo para la difusión de la cultura”, fortaleciendo la obligación de este como institución pública. El enfoque del espacio –sea especializado para la búsqueda científica o con miras al gran público– “determina en todos sentidos la organización y vida de la institución: disposición de los locales, confección de los catálogos, adquisición de libros, etc.” (Dahl, 1991: 249-250).

Desde Europa, las técnicas de producción cruzaron las aguas del Atlántico: “...la primera imprenta americana fue establecida en Tenochtitlán en 1539 por el impresor de origen italiano Giovanni Pauli, conocido en la Nueva y vieja España como Juan Pablos” (Griffin, 2010: 5). Las siguientes ciudades mexicanas en tener una fueron Puebla en 1642 (Garone, 2014), Oaxaca en 1729 (Orozco, 2014) y Guadalajara, entonces llamada Nueva Galicia, en 1792 (Gutiérrez Lorenzo, 2014). En los albores del siglo XX, los impresores mexicanos se habían convertido en excelentes tipógrafos que inclusive cortaban sus propios tipos, abonando al diseño editorial y publicitario de la época (Martínez, 2014).

¹⁰ Bernal Díaz del Castillo, en la *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España* relata: “...y tenía cuenta de todas las rentas que le traían a Moctezuma, con sus libros, hechos de papel, que se dice amal, y tenían de estos libros una gran casa de ellos” (en Mohar Betancourt & Fernández Díaz, 2006: 10).

¹¹ El autor menciona que el monarca era conocido por su bibliofilia: “Afición a coleccionar libros, y especialmente los raros y curiosos” (Real Academia Española, 2014). Varios personajes con esta particular inclinación han sido cruciales para el desarrollo de la historia que se investiga.

El rol de los impresores siguió incluyendo el de la elección de las obras, ya fuese por iniciativa propia, privilegio exclusivo otorgado por las autoridades o por encargo, hasta el siglo XIX.

Es el momento en que se inventa este oficio de editor. Es él quien se encarga de reunir el conjunto de las selecciones que deben hacerse para publicar un libro: elección del texto, elección del formato, elección en cierto sentido de un mercado a través de la publicidad y de la difusión, lo que significa que el editor desempeña un papel central para unificar todos los procesos que hacen de un texto un libro (Chartier, 2000: 67).

Las funciones del editor, que también incluían la concepción de la idea de acervo planteada a través de ciertas colecciones, en el siglo XIX dieron lugar a nuevos géneros editoriales, acordes a un contexto social y geográfico más conectado: los libros de viajes. Fueron los primeros pensados para traspasar las paredes de las bibliotecas con el fin de ser disfrutados al aire libre (Manguel, 2013: 232). En consecuencia, los volúmenes encontraron un nuevo punto de venta: las estaciones de trenes y barcos, donde más tarde también se ofrecieron a los viajeros revistas y novelas populares, sin faltar tomos más costosos de tapa dura. A pesar de ello, la oferta era reducida, entonces en 1935, “al editor inglés Allen Lane, [...] se le ocurrió que hacía falta una serie de libros de bolsillo a bajo precio pero de buena calidad”. Ese año se publicaron los primeros 10 títulos de la colección “Penguin Books” por solo seis peniques el volumen. Cuando las ventas no crecieron tan rápido como Lane necesitaba, logró, gracias al inesperado y espontáneo apoyo de la señora Prescott, esposa del dueño de los almacenes Woolworth, que los libros traspasaran una barrera simbólica más. Al ofrecerse como parte de los productos de esas tiendas, se convirtieron en objetos cotidianos “tan necesarios y disponibles como los calcetines y el té” (Manguel, 2013: 237).

Las portadas también experimentaron cambios. Aquellos artistas que creaban las ilustraciones para los interiores de los libros, al llegar la segunda mitad del siglo XIX comenzaron a incursionar en el diseño de las cubiertas, que antes habían sido exclusivamente tipográficas. El diseño de la comunicación gráfica cobró mayor relevancia cuando se les dio un “‘enfoque visual’, con la repetición del título o incluyendo una ilustración especial, por lo general en color, bien de carácter decorativo o simbólico, o alusiva al texto” (Dahl, 1991: 240).

La figura del libro como objeto cultural, valioso para la sociedad en general y disparador de todo un ecosistema de profesiones, llevó a que los autores buscaran reivindicar la función que ejercían dentro del mismo; así, en el siglo XIX comenzaron a pedir al editor contratos que reconociesen su importante rol. Surgieron entonces, “innumerables conflictos entre los editores y los autores a propósito de los derechos” (Chartier, 2000: 67). Fruto de ello fue la Convención de Berna, signada en 1886 por la mayoría de los países europeos, a través de la cual se protege los derechos de propiedad literaria y artística. Ha sido ampliada y revisada en varias ocasiones, la última en 1979. Desde ese año se extiende la protección de una obra, mínimo, 50 años después de la muerte del autor. Hasta octubre de 2015 la habían firmado 168 na-

ciones de todas las regiones del mundo (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2015). En México, la Ley Federal de Derechos de Autor cubre a las obras hasta 100 años después de la muerte su autor (Congreso de los Estados Unidos Mexicanos, 2015).

La técnica original de impresión de Gutenberg hace tiempo se dejó atrás. La revolución industrial iniciada en la segunda mitad del siglo XVIII trajo consigo distintos sistemas, con máquinas que multiplicaron por miles y millones las reproducciones a alta velocidad. “Desde la invención de la linotipia, de la litografía, del offset, que ha alcanzado gran perfección y sencillez, de la fotocomposición, etc., los procedimientos de impresión se han simplificado mucho y se han vuelto más eficaces” (Olaechea, 1986: 135). Para el 2015, existían máquinas de offset que imprimían 16 mil pliegos por hora sin necesidad de pasar por negativos fotográficos, ocupando archivos electrónicos (Koenig y Bauer, 2014).

Chartier (2000: 48) dice que el libro está inmerso en una historia compleja, pues comprende distintas líneas de transformaciones, cada una con su propia cronología: la de las formas del mismo, sus estructuras y soportes; aquella de las técnicas de reproducción de los textos; y la correspondiente a las prácticas de lectura. En las páginas previas se han tocado puntos emblemáticos de cada una de ellas. Dicho autor reflexiona sobre la importancia de estudiar la función que se le da al texto —en la Edad Media era la conservación, el escrito era repositorio de la palabra sagrada; con las escuelas se convirtió en “el objeto mismo del trabajo intelectual”— (Chartier, 2000: 51). La lectura, afirma, ha pasado por tres etapas: ...comprender el sentido literal, comprender el sentido en sus diversas dimensiones textuales y, finalmente, comprender la doctrina que se expresa a través de ese texto. [...] [L] o que parece importante entre algunos historiadores de la cultura escrita es este cambio de un modelo monástico de escritura a un modelo escolástico de lectura (Chartier, 2000: 52).

En el siguiente apartado se estudiará cómo se relacionan estos razonamientos de Chartier con la transformación del libro hacia el soporte electrónico y el espacio virtual.

1.2. Momentos emblemáticos del libro electrónico y su lectura

1.2.1. El origen

Mientras que el libro impreso impactó inicialmente en la producción, la distribución y el acceso a las obras escritas, el libro electrónico comenzó como un espacio digital de conservación.

El primero de los acontecimientos importantes que marcó un antes y un después en cuanto a los libros electrónicos se refiere fue el Proyecto Gutenberg de Michael Hart (1971), que nació con el propósito de crear una biblioteca de libros electrónicos gratuitos a partir de ejemplares que ya existían físicamente (Cordón García, Gómez Díaz y Arévalo, 2012: 107).

A pesar de que la misión del proyecto se definió como: “el diseminar gratuitamente las versiones electrónicas de obras literarias” (Lebert, 2009: 5), este objetivo avanzó con lentitud debido a que entonces la cantidad de gente con acceso a las computadoras era muy escasa, además los dispositivos

de almacenamiento existentes tenían poca capacidad. Aun con las desventajas señaladas, se tiene el registro de que: “El primer libro digital se remonta a julio de 1971. Se trata del eText #1 del Proyecto Gutenberg” (Lebert, 2010: s/p). Hart, fundador de esta, la primera biblioteca digital, transcribió la Declaración de Independencia de los Estados Unidos de América en un archivo con el código más sencillo posible, el ASCII, el cual, “Utilizado desde el inicio de la informática, [...consiste en] caracteres codificados de 7 bits para intercambio de información en inglés” (Lebert, 2009: 49).¹² En agosto de 1989 se completó apenas la décima obra: la Biblia del Rey Jacobo de 1611 (Lebert, 2009: 6). Al correr de los años, el repositorio ha continuado con la política inicial: poner a disposición de los lectores las obras en el código señalado –el cual en 2008 todavía era el único compatible con el 99% del hardware y software (Lebert, 2009: 51)–. De la misma manera, ha enriquecido el espectro de consulta al utilizar también todos aquellos formatos adicionales como soporte para los textos que publica, privilegiando los abiertos y editables por considerarlos de mayor permanencia.¹³ En el momento de realizar esta investigación enlistaba 21 diferentes códigos (Project Gutenberg, 2015).

“El eBook #2000 fue Don Quijote (1605), por Cervantes, en español, su idioma original [...]. En agosto de 1998, Michael Hart escribió en una entrevista por correo-e: ‘Mi meta personal es poner 10,000 etextos en la red’ (esta meta fue conseguida en octubre de 2003)” (Lebert, 2009: 7). En diciembre de 2006 ya existían obras en 50 lenguas, incluyendo el sánscrito y el maya; las 10 más comunes eran el inglés, el francés, el alemán, el finés, el holandés, el español, el italiano, el chino, el portugués y el tagalog, producidas, en mucho, gracias al trabajo generoso de multitud de voluntarios (Lebert, 2009: 9).

1.2.2. Las tecnologías de la información y la comunicación

El Proyecto Gutenberg fue fundado como biblioteca escolástica, pues estuvo alojado en la computadora central de la Universidad de Illinois; el acceso a ese sistema informático era un privilegio en tiempo y costo (Lebert, 2009: 5). Hoy en día se tiende a olvidar la dimensión que este factor jugaba hace casi cinco décadas, sin embargo, el desarrollo de las TIC es esencial para el tema que se estudia; por lo tanto, se hace necesaria una revisión panorámica de su evolución.

¹² La autora amplía la información sobre el desarrollo de este código a partir de 1968, actualizado en 1977 y 1986: “es un conjunto de 128 caracteres con 95 caracteres imprimibles átonos (AZ, az, números, puntuación y símbolos básicos)”. En la extensión de ASCII, llamada ISO-8859 o ISOLatin se añadieron otros acentuados como los del español, el francés y el alemán. Más tarde evolucionó hacia el Unicode que ya incluye más de 65,000 caracteres únicos para manejar lenguas que no utilizan el alfabeto occidental, entre ellas, el chino, el japonés y el coreano (Lebert, 2009: 49-50).

¹³ “Un formato abierto es uno cuya estructura está definida y documentada públicamente, sin la carga de una patente, de un secreto industrial o de restricciones de protección de copia (también conocido como ‘DRM’). Cualquiera puede programar un lector o creador de un formato abierto, y en 500 años, cualquier persona interesada todavía será capaz de escribir un programa para visualizar el archivo. Formatos cerrados, por el contrario, es casi seguro que serán ilegibles en tan sólo unas décadas, cuando las empresas que la promocionan ahora desaparezcan, pierdan el interés o decidan dejar de apoyarlos porque quieren vender un reemplazo” (Project Gutenberg, 2015).

1.2.2.1. Los equipos de cómputo

Ceruzzi (2008: 110-111) ha señalado que, si bien los orígenes de la informática pueden situarse en cuatro momentos históricos –el primero, los objetos para calcular de la antigüedad; el segundo, la invención de la tarjeta perforada de Hollerith en 1890; el tercero, el surgimiento de la electrónica con la ENIAC¹⁴ en 1946–, en realidad es el cuarto el representante de una auténtica revolución: “en 1977, año en el que dos jóvenes, Steve Jobs y Steve Wozniak, originarios de lo que se conoce como Silicon Valley, dieron a conocer al mundo un ordenador llamado Apple II. El Apple II (al igual que su predecesor inmediato el Altair y su sucesor el IBM PC) sacó a la informática del mundo especializado de las grandes empresas y el ejército y la llevó al resto del mundo”.

Altair salió al mercado en 1975, fue la primera computadora con un costo menor a los 400 dólares; a pesar de que requería de muchos componentes adicionales y de un conocimiento especializado, su verdadero impacto fue el de propiciar un ambiente de innovación. “Para 1977 había producido sistemas capaces de ejecutar tareas útiles y que empleaban chips de silicio avanzados tanto para el procesador como para la memoria, un disquete (inventado en IBM) para la memoria de masa, y el lenguaje de programación BASIC para permitir que los usuarios escribiesen sus propias aplicaciones de software”¹⁵ (Ceruzzi, 2008: 121). Como respuesta a Apple, en 1981 IBM puso a la venta su propia computadora personal, que llegaría a popularizarse como la PC –*personal computer*– y tuvo un éxito comercial mayúsculo. Sus ventajas residieron en que su procesador daba acceso a una memoria de mucho más capacidad, y una arquitectura “que hacía posible a otras empresas suministrar software, equipo periférico y tarjetas de circuitos conectables. [...] El sistema operativo lo suministró Microsoft y además se puso a la venta un programa de hoja de cálculo, el Lotus 1-2-3” (Ceruzzi, 2008: 122).

A lo largo de la década de 1980, las computadoras personales permearon en la sociedad, las personas accedieron a su uso en el trabajo y, algunas, en sus hogares. A su penetración ayudó el que, en 1984, Apple convirtió en una victoria comercial la llamada “interfaz del usuario” con su ordenador Macintosh, recuperando una invención militar previa:¹⁶ la transformación de las otrora instrucciones en lenguaje cibernético, en representaciones gráficas organizadas en recuadros superpuestos –los íconos y las ventanas–. Microsoft lanzó casi simultáneamente su propia versión, el sistema operativo Windows, logrando su comercialización exitosa en 1990 (Ceruzzi, 2008: 122). Así, en 1996, luego de prácticamente veinte años de la aparición de las computadoras personales, las estadísticas a nivel mundial arrojaban, por cada

¹⁴ *Electronic Numerical Integrator and Computer*.

¹⁵ El nombre de Bill Gates aparece en la historia de la informática asociado a la creación de este lenguaje de programación.

¹⁶ Myers (1996) hace un valioso recuento de cómo la investigación en las universidades ha sido la generadora de muchos avances en la interacción humano-computadora, en diversos casos apoyados por fondos gubernamentales o militares. Sin embargo, en este trabajo se citan aquellos resultados o productos que impactaron directamente al público, muchos de ellos, ya enlazados a compañías.

mil habitantes, 43.6 equipos de este tipo; para la región de América Latina y el Caribe la cifra bajaba a 17.5 PC por millar de personas (Tawfik, 2000: 302).

La miniaturización de los componentes electrónicos, así como el aumento en la capacidad de almacenamiento y despliegue de los equipos computacionales son sorprendentes. La denominada ley de Moore, “la observación empírica de que la densidad de los componentes y el rendimiento de los circuitos integrados se duplica cada año, que luego fue revisada a que se duplica cada dos años [...] ha continuado sin cesar durante 40 años” (Thompson y Parthasarathy, 2006: 21); al efectuar esta investigación, en el mercado existían memorias USB con 4 TB de capacidad;¹⁷ las pantallas de las computadoras y los teléfonos móviles pueden desplegar millones de colores.

El desarrollo de estos últimos dispositivos ha representado un cambio importante. La tecnología móvil de voz apareció en la década de los ochenta. En un principio, el costo de los aparatos era muy alto, con el tiempo ha disminuido y, para 2013, en México ya se contaba con 87 suscripciones a telefonía móvil por cada 100 habitantes (Instituto Federal de Telecomunicaciones, 2014: 5). A partir del lanzamiento del iPhone en 2007, los aparatos evolucionaron y se convirtieron en computadoras portátiles en toda forma, mucho más potentes que aquellas adquiridas por primera vez en los hogares comunes, capaces de reproducir contenido multimedia y en las cuales los consumidores pueden instalar software independiente del fabricante. En la actualidad, se cataloga como dispositivos inteligentes a un abanico de opciones: teléfonos, tabletas digitales e híbridos intermedios, algunos de los cuales ya ni siquiera ofrecen el servicio que les dio origen (Internet Society, 2015: 25). El sistema operativo de código abierto Android se ha convertido en el más utilizado en ellos, con actualizaciones permanentes que permiten a los programadores independientes aportar mejoras y software con muy pocas restricciones.

1.2.2.2. La comunicación entre equipos

Como han señalado Cordón García, Gómez Díaz y Arévalo (2012: 108): “Es necesario tener en cuenta que sin el desarrollo de Internet, que entre otras cosas permite el intercambio de archivos, de nada valía disponer de un gran número de libros digitalizados, por muy universal que fuera su formato o por muy pequeño que fuera el tamaño”.

La postura altruista de Michael Hart —y de abundantes colaboradores suyos a lo largo de los años—, tuvo un reflejo en la de otros científicos e investigadores que, en su campo, con la creación y divulgación de Internet contribuyeron a que el libro-e y su lectura consiguiesen la penetración que tienen actualmente. El surgimiento de esta importante herramienta también fue gradual; el hecho de que hoy esté disponible para cualquiera que tenga el equipo informático y el acceso adecuados, fue producto de una serie de variables afortunadas.

¹⁷1 TB = 1,000,000,000,000 bytes = 1,012 bytes = 1,000 gigabytes (*USB flash drive* de 4 TB, disponible en el portal Alibaba.com).

Internet nació en la insólita encrucijada entre la gran ciencia, la investigación militar y la cultura libertaria. Las grandes universidades investigadoras y los *think-tanks* especializados en temas de defensa constituyeron puntos de encuentro fundamentales entre estas tres fuentes de Internet.

ARPANET tuvo su origen en el Departamento de Defensa de Estados Unidos, pero sus aplicaciones militares fueron secundarias en su proyecto tecnológico (Castells, 2001: 31).

En la comunicación entre ordenadores convergieron dos iniciativas: la primera, de 1969, dependiente de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada¹⁸ del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, consistía en una red de computadoras separadas geográficamente con el fin de proteger la información en caso de guerra; “estaba integrada, básicamente, por científicos e ingenieros del MIT y de Harvard. En 1972 tuvo lugar la primera demostración con éxito de ARPANET, durante un congreso internacional en Washington DC” (Castells, 2001: 23-24). El segundo invento surgió en 1973 desde una empresa, en el Centro de investigación de Palo Alto de Xerox: Ethernet. Este sistema comunicaba los equipos informáticos a nivel local, dentro de la misma oficina o edificio; se lograba compartir los recursos de almacenamiento, las impresoras e intercambiar mensajes mediante el naciente correo electrónico (Ceruzzi, 2008: 122). Internet comenzó a funcionar en pleno durante 1974, gracias a la creación del protocolo TCP/IP¹⁹ por Vinton Cerf y Robert Kahn (Lebert, 2009: 4).

“Internet es a la vez una capacidad de transmisión de alcance mundial, un mecanismo para la difusión de información y un medio para la colaboración y la interacción entre los individuos y sus computadoras sin importar la ubicación geográfica” (Internet Society, 2001: 1). Con el correo-e despegó la comunicación cibernética “persona a persona”; las capacidades de enlistar, seleccionar, archivar, reenviar y responder mensajes fueron cruciales.²⁰ Durante más de diez años fue la herramienta más utilizada (Internet Society, 2001: 3-6). Los Tablones de Anuncios Electrónicos (BBS: *Bulletin Board Systems*) también fueron esenciales para el desarrollo del sistema: “En 1977, dos estudiantes de Chicago, Ward Christensen y Randy Suess, diseñaron un programa que denominaron MODEM y que les permitía transferir archivos entre sus PC, y otro en 1978, el Computer Bulletin Board System, que permitía a los PC archivar y transmitir mensajes. Decidieron difundir ambos programas en el dominio público” (Castells, 2001: 26).

En su obra *La Galaxia Internet*, este último investigador analiza el papel que jugó la costumbre del Departamento de Defensa de los Estados Unidos de comercializar tecnologías útiles al gran público, pues gracias a ella, esta dependencia contribuyó a su distribución gratuita e incluso, al financiamiento de los fabricantes de computadoras de ese país. Varios creadores involucrados en la historia de Internet,

¹⁸ Advanced Research Projects Agency (ARPA).

¹⁹ *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*.

²⁰ A Ray Tomlinson “se le ocurrió la sencilla idea de separar el nombre del receptor del mensaje y el de su ordenador con el símbolo @, uno de los pocos símbolos no alfabéticos de los que disponía el panel de mandos del teletipo que ARPANET empleaba en aquella época. Y así es como se concibió el correo electrónico, y con él, el símbolo de la era de las conexiones de red” (Ceruzzi, 2008: 123).

incluidos Kahn, Cerf, Christensen, Suess y la comunidad de usuarios de UNIX, coincidían en la convicción de que el conocimiento debía ser compartido, por lo que muchas de sus aportaciones fueron puestas a disposición del público, iniciándose “el movimiento de software de fuente abierta (*open source movement*)”, o sea, el propósito premeditado de permitir el acceso abierto a toda la información existente sobre sistemas de software” (Castells, 2001: 28).

Dos de las características originales de la Internet, de índole técnica, son esenciales: la primera, la arquitectura abierta de redes, consistente en que cada red individual puede seleccionar o ser seleccionada con libertad por un proveedor e interconectarse con otras. La segunda, que no fue diseñada para una sola aplicación, sino como una infraestructura general susceptible de albergar otras. “A partir de principios de 1980 y continuando hasta nuestros días, la Internet creció más allá de sus raíces primarias en la investigación para incluir tanto una amplia comunidad de usuarios como una mayor actividad comercial. Se prestó mayor atención a hacer que el proceso fuese abierto y justo” (Internet Society, 2001: 12).

Si bien en la actualidad muchas personas creen que la World Wide Web (WWW o la Red) e Internet son sinónimos, en realidad la primera es una pequeña parte de la segunda.

Tim Berners-Lee, un científico británico en el CERN,²¹ inventó la World Wide Web (WWW) en 1989. La Red fue originalmente concebida y desarrollada para satisfacer la demanda de intercambio automático de información entre los científicos en las universidades e institutos alrededor de todo el mundo. El primer sitio web en el CERN –y en el mundo– se dedicó al propio proyecto World Wide Web y estaba alojado en la computadora NeXT de Berners-Lee. El sitio web describe las características básicas de la web; cómo acceder a documentos de otras personas y cómo configurar su propio servidor (CERN, 2013: s/p).²²

El 30 de abril 1993 el CERN publicó el software de la WWW en el dominio público y la siguiente versión bajo una licencia abierta. El científico también inventó el primer buscador, aunque fue rápidamente reemplazado por el Mosaic, más fácil de instalar y correr en una computadora personal –fuese esta de IBM o de Apple–. Este software fue un factor clave para la adopción de Internet; de él derivaron el Navigator de Netscape –que gracias a su descarga gratuita propició el rápido crecimiento de la Red– e Internet Explorer, de Microsoft (Ceruzzi, 2008: 126). Aunque la Macintosh y la PC no tenían grandes capacidades para conectarse a una red, sus usuarios consiguieron comenzar a transmitir datos informáticos mediante las líneas telefónicas. “Así, para mediados de los noventa, Internet estaba ya privatizado y su arquitectura técnica abierta permitía la conexión en red de todas las redes informáticas de cualquier punto del planeta; la World Wide Web podía funcionar con el software adecuado y había varios

²¹ Siglas del Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire, en español: Consejo Europeo para la Investigación Nuclear, cuya sede se encuentra en Ginebra, Suiza.

²² En 2013 fue restaurada esa primera página electrónica, consultable en: <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>.

navegadores de fácil uso a disposición de los usuarios. [...] [P]ara la gente, para las empresas y para la sociedad en general, Internet nació en 1995” (Castells, 2001: 30).

En tanto ARPANET era una red militar, destinada a un uso oficial, las redes personales desde un principio se utilizaron para propósitos informales, entre ellos el *chat*, los debates, las noticias y los servicios comerciales; “las conexiones de redes cobraron una dimensión social” (Ceruzzi, 2008: 124-125). La penetración de la Internet ha sido muy significativa. Mientras que en 1996 había 4.8 usuarios por cada mil habitantes del mundo –en América Latina y el Caribe sólo 1.3– (Tawfik, 2000: 302), se calcula que, en mayo de 2015, este número había crecido a tres mil millones alrededor del mundo (Internet Society, 2015: 9). “El año 2000 fue crucial para una Red plurilingüe tanto en contenidos como en usuarios, pues fue cuando aquellos que no hablaban inglés llegaron al 50% [de los cibernautas]” (Lebert, 2009: 47). Para su desarrollo aún hoy son cruciales: “Las tres reglas de oro: –nadie es el dueño, todo el mundo lo usa y cualquiera puede agregar servicios a ella– son lo que distingue a Internet de cualquier medio de comunicación previa” (Tapscott y Williams, 2010: 285).

Los principios básicos mencionados han propiciado una evolución en el uso y los servicios a los que se puede acceder a través de Internet. O’Reilly (2007) puntualiza algunas de sus transformaciones:

- Las respuestas a las búsquedas de los usuarios, que originalmente proyectaban a los proveedores que pagaban por su alojamiento en determinados servidores –como en Netscape–, fueron sucedidas por servicios que privilegian la habilidad para reunir y gestionar los datos –como Google–, que se convierte en un intermediario entre la persona y su experiencia en línea.
- La Internet se descentralizó. El manejo de datos abarca toda la Red con lo cual han cobrado relevancia los sitios web pequeños, personales y gratuitos –son los que componen la mayor parte del contenido de la misma–; los anuncios se han convertido en *banners*, ventanas emergentes y textos.
- Se aprovecha la inteligencia grupal. Los hipervínculos conforman una red similar a la de las sinapsis neuronales, que “crece orgánicamente como un producto de la actividad colectiva de todos los usuarios de Internet” (O’Reilly, 2007: 22); los enlaces se fortalecen si son utilizados una y otra vez. Iniciativas como Wikipedia apuestan a la colaboración múltiple para la eliminación de errores en su contenido. Los usuarios pueden asignar ellos mismos palabras clave (etiquetas) para organizar el contenido de acuerdo a categorías flexibles, similares a las asociaciones de ideas que ocurren en el cerebro humano.
- Han proliferado los sitios web dinámicos, cuyo contenido se renueva continuamente. Las páginas personales como los blogs –y aunque el autor citado no los menciona, los portales de microblogging tipo Twitter y las biografías personales en redes sociales– pueden tener seguidores, que son notificados de cualquier actualización y, además, pueden comentarla. Quien generó la información se entera y, a su vez, responde. El hipervínculo se convirtió en un enlace permanente que propició la generación de comunidades en diálogo constante, capaces de influir en la opinión general.

- El control de los datos es un factor crucial. Quién inspecciona, vigila, registra o difunde las enormes bases de datos y adquiere derechos sobre los contenidos generados en Internet todavía hoy es tema de discusión. Cada participación de un usuario queda inscrita y asociada a un perfil personal cada vez más complejo; las políticas de privacidad y de derechos de las compañías pueden adjudicarse estos con la mayor comodidad –las reseñas suscritas por los lectores en Amazon, las fotografías en Facebook...–. La navegación de un usuario por la Red va dejando un trazo que deriva en anuncios personalizados de acuerdo al mismo.
- Internet se ha convertido en el espacio que aloja mucho del software, que puede utilizarse en diversos dispositivos, no solo en la computadora de escritorio o portátil. Se busca que los usuarios se sientan cómodos con la interfaz, por lo que la participación es un elemento fundamental para que los proveedores aprendan de ellos y así actualicen continuamente sus productos y satisfagan sus necesidades.

El acceso a la Red se amplió, del cableado indispensable, a la señal inalámbrica, liberando a los aparatos de una conexión fija. A mediados de la primera década del segundo milenio, esta vía pasó a la telefonía móvil –una vez más, el iPhone mencionado páginas atrás fue el primer dispositivo capaz de conectarse– (Internet Society, 2015: 7). Han surgido las “aplicaciones” o “apps”, distribuidas generalmente a través de portales en línea, como un nuevo tipo de “programas informáticos que se descargan en los dispositivos inteligentes y son operados a través de un icono que se expone en la pantalla [del mismo ..., muchas] pueden funcionar fuera de línea, interactuando con Internet a intervalos variables; otros se basan en la interacción continua en tiempo real” (Internet Society, 2015: 25). De acuerdo con el reporte citado, la venta de dispositivos inteligentes ha superado a la de otros teléfonos móviles, y aquella de las tabletas digitales ha sido mayor que la de PC de escritorio y portátiles. La organización que lo emitió resalta algunos datos: 192 países cuentan con redes móviles de tercera generación, cubriendo casi el 50% de la población global; los usuarios están dispuestos a sacrificar gastos en comida rápida, periódicos, bebidas alcohólicas y libros con tal de tener acceso al Internet móvil (Internet Society, 2015: 68).

El 50% de la población que no cuenta con este último tipo de cobertura plantea un problema importante para el libro electrónico y su lectura: la llamada brecha digital, conceptualizada por Maya Álvarez (2008: 1) en dos sentidos:

[R]emite a las diferencias socioeconómicas entre aquellas comunidades o grupos sociales que disponen del servicio de Internet y aquellas que no lo tienen. Tiene otro alcance amplio cuando [trata] de todos aquellos instrumentos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (teléfonos móviles, tecnologías de redes, telecomunicaciones, PDA²³ y demás dispositivos).”

Ha surgido el llamado *Internet de las cosas*, “también conocido como M2M, o Máquina a Máquina, implica tanto a objetos industriales como de la vida cotidiana, [...] a los cuales se les incorporan chips y

²³ *Personal Digital Assistant.*

sensores, lo que les permite ‘pensar’, ‘sentir’, y ‘hablar’ entre sí, comunicarse con la gente y que nos permitirá monitorearlas y controlarlas en cualquier momento y en cualquier lugar” (Internet Society, 2015: 86). Los dispositivos móviles han integrado la WWW que las personas utilizan de manera consciente, a multitud de comunicaciones de las que estas no se percatan y que pertenecen al resto del espectro de la Internet; la huella que los individuos dejan durante su navegación por la Red se amplía gracias a datos muy detallados de su consumo, incluyendo el cultural y, en el caso de la lectura, aportando a los editores títulos, horarios de consulta, duración de la sesión e involucramiento por capítulo, entre otros (Trajectory, 2014 y Rhomberg, 2015).

1.2.3. Desarrollo en paralelo: el libro electrónico

1.2.3.1. La prensa en línea

La lectura como consumo cultural paulatinamente ganó terreno en el espacio virtual gracias, en primer término, a la prensa escrita. En 1998, cuando el Proyecto Gutenberg publicaba su *eText # 10*, ya circulaban más de 3,600 periódicos en la Red. Como relata Lebert (2009: 31), el nuevo canal proveía no solo de noticias, sino de multitud de hipervínculos que las convertían en verdaderas enciclopedias, con mapas, biografías, textos oficiales, datos políticos y económicos, fotografías y cobertura en audio y video. Las herramientas de búsqueda ayudaban a ubicar otros artículos de temas relacionados, clasificados por fecha, autor, título. Así, la prensa en línea “contribuye a crear un escenario en el que lo digital va ocupando parcelas que antes eran exclusivas de lo analógico” (Cordón García, Gómez Díaz y Arévalo, 2012: 110).

1.2.3.2. Las bibliotecas digitales

Sin embargo, esto no quiere decir que la primera biblioteca digital citada no se estuviese desarrollando a lo largo de ese tiempo. Con los años, logró distribuir sus colecciones a través de novedosos medios, desde el diskette y el CD enviados a través del correo postal, hasta la actual consulta en línea. El lanzamiento de Mosaic en 1993, también facilitó el reclutamiento de voluntarios, con lo cual se duplicó el número de *eBooks* generados cada año entre 1991 y 1996. En la primavera de 2002, el Proyecto Gutenberg alojaba ya el 25% de todos los libros de dominio público disponibles en la Red (Lebert, 2009: 8). La iniciativa personal de Hart se convirtió en una propuesta global.

En la actualidad, el Proyecto Gutenberg dispone de casi 40 sitios web espejo, repartidos entre múltiples países, y aún necesita encontrar otros lugares desde los que difundir su contenido. A través de este proyecto se producen cada mes unas tres millones de descargas, pero la difusión de los fondos de este proyecto no solo se hace a través de esta página, sino que los archivos también circulan a través de las redes p2p (*peer-to-peer*), lo que permite a cualquier usuario intercambiar directamente archivos con otros usuarios (Cordón García, Gómez Díaz y Arévalo, 2012: 108).

Más adelante, aparecieron iniciativas similares. The Online Books Page (Ockerbloom, 1993) compartió la misión del Proyecto Gutenberg y también resguardada, aún hoy día, por una institución académica, Carnegie Mellon University de Pennsylvania. Por otra parte, las bibliotecas tradicionales se percataron del potencial que abrían las tecnologías de la información y la comunicación, así desarrollaron versiones digitales paralelas a sus colecciones habituales. La digitalización probó ser una herramienta invaluable para conciliar dos objetivos: la preservación y la difusión de la cultura, pues ahora era posible poner a disposición del gran público valiosas obras históricas antes restringidas por razones de conservación. Las herramientas de manipulación de imágenes ampliaron el conocimiento de los tesoros bibliográficos, como el manuscrito de Beowulf, el poema narrativo en inglés más antiguo que se conoce. En palabras del director de la Biblioteca Británica Brian Lang (1998, en Lebert, 2009: 41):

[E]s un tesoro único e impone a la Biblioteca una responsabilidad con estudiosos de todo el mundo. La fotografía digital ofrece por primera vez la posibilidad de registrar el texto oculto por las primeras reparaciones, y una manera menos costosa y más segura de registrar su lectura en condiciones especiales de luz. También ofrece la posibilidad de utilizar tecnologías de mejora de la imagen para resolver lecturas dudosas del texto.

La capacidad de creación y reproducción de archivos multimedia aumentó el tipo de productos generados y almacenados en Internet, con lo cual los repositorios digitales acrecentaron sus acervos: audiolibros, obras ilustradas y partituras musicales se convirtieron en colecciones digitales inéditas. El Internet Archive, fundado por Brewster Kahle en 1996, lleva un registro, inclusive de la misma WWW, actualizando su colección aproximadamente cada dos meses. “Ahora el Internet Archive incluye: textos, audio, imágenes en movimiento y software, así como páginas web archivadas en nuestras colecciones, y proporciona servicios especializados para lectura adaptable y acceso a la información para los invidentes y otras personas con discapacidad” (Internet Archive, 1996). En 2001 la organización lanzó The Wayback Machine que permite a los cibernautas el navegar su archivo de páginas web por fechas.²⁴ A finales de 2005 abrió The Open Content Alliance, como “un esfuerzo colaborativo de un grupo de organizaciones culturales, tecnológicas, sin fines de lucro y gubernamentales de todo el mundo que ayuda a crear un archivo permanente de texto multilingüe digitalizado y de material multimedia” (Internet Archive, 2010).

La iniciativa estadounidense encontró eco del otro lado del Atlántico: creada por la Conference of European National Librarians, Europeana agrupa las colecciones de 50 instituciones de ese continente (Europeana Foundation, 2010). En abril de 2009 se abrió en la Red la Biblioteca Digital Mundial, con contenido disponible para todo el público internacional, aportado por instituciones y organizaciones de todos los estados miembros de la UNESCO, incluyendo varias de México (World Digital Library y Library of Congress, 2010).

²⁴ La cantidad de información generada es asombrosa. Para el 2015, The Wayback Machine registraba 466 miles de millones de sitios electrónicos archivados (<https://archive.org/web/>).

El mundo académico se sumó a la Red en 1994, cuando en Estados Unidos la National Academy Press (NAP), seguida en 1995 por el Massachusetts Institute of Technology (MIT), pusieron a disposición del público, sin costo y con permiso de los autores, los textos completos de algunos de sus libros (Lebert, 2009: 20). En el presente, muchas universidades ofrecen sus publicaciones en repositorios digitales de acceso libre; existen proveedores que las catalogan y enlazan, ofreciendo a las mismas instituciones bases de datos especializadas sobre artículos científicos que agrupan multitud de ellos. Paradójicamente, varias de ellas son de suscripción y requieren de un pago anual. De esta forma, se cobra a quienes generan el conocimiento por acceder a aquel originado por sus pares.

1.2.3.3. El diseño editorial llega a las pantallas

Las ediciones digitales evolucionaron, igualmente, desde la perspectiva del despliegue de la página, su armado y su consecuente impresión. Los *eTexts* reproducían el escrito sin formato y, aunque ya desde 1975 salieron al mercado el editor de textos Bravo de Xerox PARC y el programa de dibujo Draw de Patrick Baudelaire con la idea del llamado “WYSIWYG”,²⁵ que representaban en el monitor lo que se obtendría al imprimir (Myers, 1996: 6), fue hasta 1985 cuando emergió el software Aldus PageMaker, especializado para el diseño profesional de páginas y publicaciones. El procesamiento de textos e imágenes fue trasladado, de los impresores, a sistemas relativamente económicos “de escritorio”²⁶ y estudios de artes gráficas. “Editores, diseñadores y otros colaboradores podían trabajar al mismo tiempo en el mismo libro” (Lebert, 2009: 21). Para que los resultados obtenidos pudiesen replicarse en otros equipos fue necesario generar nuevos formatos de archivo pues los producidos por los programas de DTP eran especiales para cada tipo de software. Comenzaron a aparecer algunos intercambiables, como el TIFF o el EPS²⁷ y equipos periféricos que tuviesen salida a negativos fotográficos, necesarios para la publicación de libros en gran tiraje, con la misma calidad que aquellos formados en sistemas tradicionales de impresión. La firma Adobe lanzó el PDF²⁸ en 1983, que con los años se convertiría en el estándar para distribuir y visualizar información entre diferentes equipos de cómputo (Lebert, 2009: 66).

Los profesionales del diseño de la comunicación gráfica han incorporado el uso de las computadoras y periféricos a su quehacer cotidiano; después del Draw, aprovecharon las herramientas vectoriales del Aldus Freehand, el Corel Draw y el Adobe Illustrator; el potencial del software para bitmap del Corel Photopaint y el Adobe Photoshop; al PageMaker le siguieron el Xerox Ventura, el Quark Xpress y el Adobe InDesign. Recientemente han surgido numerosos programas especiales para generar libros electrónicos como el Atavist Creatavist, el eBook Maestro PRO y el Apple iBooks Author, entre otros (Purch, 2016).

²⁵ *What you see is what you get*

²⁶ *Desktop Publishing (DTP)*

²⁷ *Tagged Image File Format y Encapsulated Postscript*, respectivamente.

²⁸ *Portable Document Format*

1.2.3.4. Las librerías virtuales

En 1995, cuando la NAP y el MIT subieron algunos de sus títulos a la Red, otros editores del mundo comercial igualmente empezaron a publicar sus catálogos ahí. Surgió además la librería virtual Amazon, la primera que no contaba con una tienda física, solo una bodega de ejemplares impresos para abastecer las transacciones que eran llevadas a cabo totalmente en línea (Lebert, 2009: 22). El siguiente paso de los editores consistió en vender las versiones digitales de las obras en sus propios sitios web o en esos nuevos formatos de tienda –Barnes & Noble fue otro de los iniciadores–. Palm Digital Media (renombrada Palm eBook Store), Mobipocket y Numilog se abocaron a vender únicamente en soporte electrónico. Cordón García *et al.* (2012: 119) señalan 2009 como el año cuando “[s]e celebra la primera feria del libro electrónico organizada por el Foro Internacional de Contenidos Digitales (FICOD), donde se dan cita editoriales especializadas en contenidos digitales, como Grammata, Edicat, Bubock y Leer-e, y se realizan talleres y mesas redondas donde se discute el futuro de la edición digital, los libros electrónicos”.

Poco a poco, los lectores se habituaron a leer *eBooks* en pantalla; así, más libros se publicaron simultáneamente en versiones impresa y digital. Con la aparición de los dispositivos móviles a mediados de la década de 1980, las personas encontraron un medio portable para aprovechar de manera más cómoda este nuevo canal de lectura. Marcas como Palm Pilot y Pocket PC comenzaron a integrar de modo intencional funciones para desplegar libros electrónicos en sus aparatos (Cordón García, Gómez Díaz y Arévalo, 2012: 115). Aparecieron los *eReaders*, equipos portátiles especialmente diseñados para la lectura, pero también un problema: “En 1999 había casi tantos formatos de libros-e como libros-e, con cada nueva compañía creando su propio formato para su propio lector de *eBooks* (software) y su propio dispositivo electrónico” (Lebert, 2009: 67). Ante este panorama, la industria editorial decidió crear un estándar común, el Open eBook (OeB), y agruparse en un foro asociado para definir su estructura de publicación. Funcionó como tal hasta 2005, cuando el Open eBook Forum se convirtió en el International Digital Publishing Forum (IDPF); el formato OeB fue reemplazado por el EPUB, aún vigente, de código abierto, que ha sido optimizado desde entonces y hoy se encuentra en la versión EPUB 3.0.1 (IDPF, 2016).

La práctica de la lectura en el espacio virtual se encontró con diferencias y límites respecto al libro impreso, en consecuencia, los usuarios los señalaron y dieron pie a la integración de nuevas funciones al software. En 2001, la compañía Adobe puso a disposición del público de forma gratuita el Acrobat eBook Reader; a la par de la lectura de archivos PDF de libros con *copyright*. Fue el primero que permitió el agregar notas, marcadores y portadas para una biblioteca personal, aparte, contenía un diccionario. En 2003, la compañía abrió su propia librería electrónica y, además, el espacio en línea Adobe *eBooks* Central, un servicio para leer, publicar, vender y prestar *eBooks*, incluyendo una biblioteca digital (Lebert, 2009: 66-67).

Las pantallas de computadoras y dispositivos utilizan la luz como recurso de despliegue, que lastima la vista de los seres humanos. En 2004 esta dificultad fue solucionada por Sony en colaboración con Philips y E-Ink, cuando lanzó al mercado su *eReader*, el Librie 1000-EP, incorporando en él la llamada

tinta electrónica (Cordón García, Gómez Díaz y Arévalo, 2012: 114). Se trata de un material añadido al monitor que consigue asemejar el papel y la tinta “en términos de claridad de la pantalla (contraste), la legibilidad de la luz solar, el grosor y la flexibilidad” (The E-Paper Experts, 2015). Funciona en particular para blanco y negro; recientemente han logrado incorporar más colores, aunque todavía no alcanzan el espectro del resto de los monitores tradicionales. El impacto de esta tecnología fue mayor cuando en 2007 Amazon lanzó su propio aparato, el Kindle, junto con un catálogo de 80,000 libros-e. “Este acontecimiento abrió una nueva etapa en el mundo del libro digital, porque, si bien existían otros dispositivos para la lectura electrónica, en este caso, el dispositivo estaba asociado a una librería. Este lector tuvo éxito y, en menos de un año, se vendieron 538,000 lectores” (Cordón García, Gómez Díaz y Arévalo, 2012: 110). Actualmente, la tecnología de tinta electrónica se ha incorporado a las pantallas de algunas de las principales marcas de dispositivos electrónicos dedicados a la lectura, incluyendo a Sony, Samsung, Motorola y Hitachi.

La compañía Google incursionó en el mundo del *eBook* en 2004, cuando lanzó la versión de prueba de su iniciativa Google Print, con el concepto de ofrecer a sus usuarios extractos de obras disponibles para ordenar en línea. Complementó esta idea con la de una biblioteca electrónica mundial, digitalizando las colecciones de algunos recintos con los que se coordinó. Sin embargo, asociaciones de autores y editores pusieron un alto a su propósito por razones de derechos de autor. El proyecto renació en 2006 con el nombre de Google Books; en la actualidad, acerca a sus usuarios una propuesta híbrida entre biblioteca y librería virtuales. Ofrece los libros digitalizados de 40 bibliotecas alrededor del mundo; las editoriales o los autores pueden también enviar sus títulos. Despliega las obras completas si el *copyright* lo permite; extractos de las mismas si tienen derechos restringidos; en su caso, ligas para comprarlas a través de portales electrónicos (Google, 2007).

1.2.3.5. Los autores

Los escritores también participan del cambio con el arribo de las TIC. Hay quienes han rechazado categóricamente la computadora, inclusive como herramienta de procesamiento y corrección de textos:

¡Soy enemigo de la computadora! Es obvio que en muchas tareas la computadora es una estupenda herramienta, pero no en la literatura. [...] La literatura de computadora es una literatura de consumo, en el sentido de que la información entra y sale muy aprisa: la prosa adquiere cierta autonomía y el autor llega demasiado pronto al resultado. Hace falta la caligrafía para imponer otro ritmo. He descubierto libros en los que se nota mucho la computadora (Günter Grass, en Villoro, 1995: 12).

Algunos se adaptaron a ella y al ciberespacio como espacio de publicación, como José Saramago, quien en 2008 expresó: “Quizá porque no se trate realmente de un artículo, es más bien una carta de amor, de amor a Lisboa. Decidí compartirla con mis lectores y amigos haciéndola pública otra vez, ahora en la página infinita de Internet y con esta carta inaugurar mi espacio personal en este blog”.

Otros escritores fueron más allá, abrazando las nuevas posibilidades de una literatura digital nativa, cuando comenzaba la Red que posibilitaba ampliar la escritura hacia nuevas direcciones, como el uso de los hipervínculos. Jean Paul expresó en 1999: "El futuro de la literatura cibernética, tecno-literatura, la literatura digital o como se quiera llamarle, es fijado por la propia tecnología. Ahora es imposible que un autor maneje todo por sí mismo, las palabras y su movimiento, y el sonido" (en Lebert, 2009: 69-71). En 2006 se abrió el sitio de *Electronic Literature Organization* (ELO) para difundir la que denominan "e-Lit", literatura electrónica, que adicionalmente al hipertexto, menciona entre las experimentaciones que contiene a la poesía cinética, ficción interactiva, poemas y cuentos generados por computadora, por ejemplo. Desde México se ha abierto la página electrónica *Literatura digital*, "Sitio web dedicado a la escritura digital y la narrativa transmedia. Blog, consejos, entrevistas y talleres" (Tirzo, 2015).

Con la descentralización de la Internet y la proliferación de sitios web personales mencionados páginas atrás, a los autores de gran renombre se les sumaron innumerables personas, los usuarios cotidianos de la Red, quienes encontraron de igual forma la posibilidad de poner a disposición de un público amplio sus propias creaciones. El éxito de este tipo de espacios se aprecia tan sólo por los 76.5 millones de blogs que alojaba el Sistema de Gestión de Contenidos WordPress a inicios de 2014 (C. Smith, 2015) y que generó el término *blogósfera* como el subconjunto de la red que agrupa a la comunidad de bitácoras (Meneses y Regaña, 2008: 71). Adicionalmente, aquellos interesados en escribir de manera profesional fueron hallando plataformas disponibles, como el citado Adobe eBooks Central y Book Country (Penguin, 2013) que, además, les ofrecía medios para perfeccionar sus escritos y, quizás, publicarlos con alguna editorial. Curiosamente, aquellos más exitosos en ocasiones han terminado como ejemplares impresos en papel –*El cuaderno* de Saramago agrupa todas las entradas de su blog; *El Marciano* de Andy Weir (2013) es su primera novela, comenzó en un espacio de este tipo (galactanet.com)–. El Internet móvil propició una interacción cada vez mayor entre las personas detrás de los sitios web dinámicos y, con ello, el surgimiento de comunidades de escritura y lectura; de igual modo, de nuevos fenómenos como la *twitteratura* y la *fan fiction*.²⁹

Los problemas legales que enfrentó Google Print llevaron al frente uno muy relevante: el manejo de la propiedad intelectual. A la piratería producida por el fotocopiado, se le sumó un aumento en el plagio facilitado por las herramientas de copiado y pegado en prácticamente todo el software. Andando el tiempo, los programadores integraron algunas protecciones que impiden que sea tan sencillo, aunque avezados usuarios consiguen romper candados y encontrar formas de saltarse las defensas; a ellos se suman otros que, simplemente, no consideran ilegal lo que hacen.

²⁹ La primera, escrita a partir de mensajes de máximo 140 caracteres en el portal Twitter; la segunda, referente a historias sobre personajes de obras existentes creadas por los seguidores de las mismas.

Los abusos, sin embargo, no se asientan únicamente en el lado de los lectores. Los editores, en ocasiones esgrimiendo la protección al autor, han incurrido en excesos en detrimento de los derechos culturales del ciudadano común. Estos han sido denunciados desde diferentes frentes: “Exhortamos a todos los interesados y en particular a los gobiernos, a que procuren suprimir todas las formas de restricción a la creación, producción y publicación de los libros así como a su distribución dentro y a través de las fronteras nacionales, en ambas direcciones (UNESCO, 1982: 11). El tema adquiere mucha mayor relevancia en el contexto cibernético, como es evidente en el ejemplo señalado por McLeod (2014: 73):

No fue sino hasta fines de 2003 cuando las personas ciegas pudieron escuchar legalmente ciertos libros electrónicos (*e-books*) sin el permiso del dueño del copyright. Por motivos relacionados con una protección excesiva del contenido, no era extraño que los editores inhabilitaran la función de síntesis de voz –encargada de la “lectura en voz alta”– en las computadoras que almacenaban *e-books*. Las compañías de software tenían demasiado miedo de abrir dicha cerradura digital –sin importar lo fácil que fuera, o cuánto involucrara al sentido común– porque suponían una violación a la Ley de Copyright del Milenio Digital (Digital Millennium Copyright Act, DMCA).

El autor también apunta cómo algunas editoriales o compañías aprovechan obras que ya pertenecen al dominio público y reclaman un nuevo periodo de *copyright* cuando son transferidas a formato digital. Como respuesta, personas y organizaciones han tomado acción, resaltando el carácter social del conocimiento.

En la panorámica sobre los albores de la Internet se vio cómo muchos de sus creadores propiciaron su diseminación bajo un esquema de código abierto. Su postura ha sido compartida con iniciativas como Copyleft, del movimiento a favor del software libre que desde los años ochenta incluye en sus programas la leyenda: “Está permitida la reproducción total o parcial de esta obra y su difusión telemática siempre y cuando sea para uso personal de los lectores y no con fines comerciales”. Para proteger la propiedad intelectual, los autores primero registran sus creaciones, y ya con la libertad de ser reconocidos como tales, otorgan este permiso. Su uso ha trascendido la esfera informática, hoy día ha sido adoptada en los ámbitos de la comunicación, las industrias creativas, la divulgación científica y las artes (Wu Ming 1, 2014b: 38-39).

Las licencias de Creative Commons, creadas por Lawrence Lessing en 2001, constituyen otra opción:

Creative Commons es una corporación sin fines de lucro dedicada a hacer que sea más fácil para las personas el compartir y construir a partir del trabajo de otros, en consonancia con las normas de derechos de autor. Ofrecemos licencias libres y otras herramientas legales para marcar el trabajo creativo con la libertad que el creador quiere que lleve, para que otros puedan compartirlo, remezclarlo, usarlo comercialmente o cualquier combinación de los mismos (Lebert, 2009: 55).

Artistas ya establecidos, autores noveles, obras derivadas, otras escritas en colectivo... la flexibilidad de las propuestas que pueden crearse en los espacios cibernéticos implica oportunidades y amenazas difíciles de clasificar y resolver a corto plazo.



Durante el desarrollo de este capítulo se ha evidenciado cómo el concepto de libro se ha transformado a lo largo de cinco milenios, en una evolución que todavía está en marcha. Es de resaltar que los cambios se han insertado en distintos contextos; a ellos se han asociado variados actores, algunos de los cuales se convirtieron en protagonistas fundamentales de un proceso que cubre desde la escritura de la obra, hasta su lectura y conservación como parte del acervo cultural universal: autores, impresores, editores, ilustradores, libreros, bibliotecarios... y, como se ha visto, gracias a muchos de los tesoros bibliográficos más apreciados, el diseñador gráfico del volumen, quien con el transcurso de los tiempos ha adquirido esa denominación como profesión específica.

Hace unos años, Tapscott y Williams (2010: 152) rescataron los siguientes datos, publicados por Kevin Kelly, editor ejecutivo de la revista Wired: “Los seres humanos han ‘publicado’ al menos 32 millones de libros; 750 millones de artículos y ensayos; 25 millones de canciones; 500 millones de imágenes; 500,000 películas; tres millones de videos, programas de televisión y cortometrajes, y 100 mil millones de páginas web públicas”. Todos estos medios son susceptibles de incorporarse en los *eBooks* actuales y, seguramente, en los futuros.

Los lectores aún buscan anclar su experiencia digital a la usanza previa; “la idea de la paginación, de las notas a pie de página, etcétera, elementos que son imposiciones de la antigua forma del texto en una estructura que permitiría cambiarla totalmente, sin pensar en la relación entre texto y notas, sin utilizar la terminología del libro impreso” (Chartier, 2000: 210). La llegada del *eBook* significó un desafío a sistemas que se habían estabilizado como fruto de quinientos años desde la aparición de la imprenta; el nuevo soporte ha generado apasionadas resistencias y vaticinios catastrofistas sobre los volúmenes en papel, sin embargo, ambas manifestaciones parecen encontrar sus propias características, lugares, lectores y circunstancias. La disciplina del diseño de la comunicación gráfica igualmente se ha ido ajustando y renovando pues, a no dudarlo, continúa jugando un papel notable en la amplia red de participación que se ha construido a lo largo de los milenios. Con el fin de comprender a cabalidad este desarrollo, en el capítulo siguiente se ofrece un marco teórico conceptual en el que se desgranar los múltiples aspectos que en él intervienen.

2. Marco teórico conceptual

*Cada forma de creación sirve como punto de encuentro,
abre nuevos horizontes, transforma puntos de vista y
amplía el ámbito de nuestra libertad y nuestras opciones,
con lo que ayuda a configurar un mundo más humano.*

UNESCO, 2005

Como se planteó en el primer capítulo, la relevancia que el libro ha tenido a lo largo de la historia parte de la obra que contiene. Sea que el código empleado consista en textos, imágenes o ambos, cada volumen, sin importar su soporte, representa una fracción del pensamiento que las generaciones han heredado; cada libro es fruto de la creatividad de las personas, quienes, con cada uno, han aportado una pieza clave para conformar la historia de la cultura. Su valor cobra sentido cuando se encuentra con un lector: el momento en el que las ideas se leen y se interpretan. Con el espacio digital se desafió la forma tradicional del libro, con la internet se abrieron posibilidades aún en desarrollo para la lectura. Esto interpela a los diseñadores gráficos en tanto que su trabajo está estrechamente vinculado con las representaciones que se le han dado.

Como diseñadores cuyo trabajo está relacionado con la expresión y el intercambio de ideas e información, y la construcción del vocabulario visual de la cultura del día a día, debemos establecer una perspectiva sobre dónde encajamos en este esquema. Debemos preguntarnos de qué manera nuestra función ayuda a organizar la conciencia (Howard, 1994).

La reflexión y el llamado de este autor son particularmente relevantes en el ámbito estudiado; forma parte del denominado campo cultural, que es definido como “un conjunto de actividades humanas y productos cuya razón de ser consiste en crear, expresar, interpretar, conservar y transmitir contenidos simbólicos” (Convenio Andrés Bello, 2015: 33). La escritura es uno de los momentos generadores de este tipo de procesos, que se acompaña de afanes de otros creadores. El documento citado señala, entre ellos a “los escultores, autores, diseñadores, arquitectos, periodistas, etc., así como los productos que resultan de esta actividad” (Convenio Andrés Bello, 2015: 35).

Este marco teórico conceptual ayuda a fundamentar el razonamiento y la definición de los términos que sirven de base al presente trabajo doctoral, estableciendo su articulación con lo mencionado arriba. Adentrarse en la comprensión del campo cultural, en específico, requirió acercarse a él mediante la investigación documental entre autores e instituciones que lo han estudiado a profundidad. Los apartados del

capítulo se presentan de lo general a lo particular, acotando gradualmente el ámbito editorial mediante las siguientes secciones:

- Industrias creativas. Representan el contexto general a partir del cual se desenvuelve el objeto de estudio, han sido elegidas como la teoría de base para introducir categorías de análisis pertinentes.
- Proceso cultural. Constituye el trayecto que debe seguir el mensaje para llegar a su destino.
- Circuito cultural. Se desprende del concepto anterior, delimita el campo de la indagación.
- Tipos de lectura. Un somero panorama sobre el proceso de esta, aclara la elección del foco de análisis.
- Obras literarias en la Red. Se analizan diversos aspectos que ayudan a comprender las similitudes y diferencias de este tipo de bienes culturales con respecto a sus pares impresos, así como algunas especificidades que surgen gracias a los alcances de las TIC.

En conjunto, este capítulo aborda exhaustivamente el tema de la tesis, su delimitación y su relación con el diseño de la comunicación gráfica.

2.1. Las industrias creativas

El afán de los creadores por llegar a sus públicos, así como el de estos últimos por conocer lo que aquellos generan, ha propiciado una dinámica estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la denominada economía creativa, que busca entender las formas en las que estos encuentros se cristalizan y el impacto que logran.

En principio, las obras de la mente se crean con el fin de ser difundidas entre una audiencia más amplia. En general, esto no lo puede hacer un autor solo, ya que requiere la inversión financiera de intermediarios que tienen la infraestructura necesaria para su producción y reproducción, el acceso a minoristas y redes de distribución, así como las competencias profesionales —como la gestión, comercialización y relaciones públicas— que el autor puede no poseer (UNCTAD, 2010: 174).³⁰

Los factores y actores mencionados en esta cita, que funcionan como eslabones indispensables en una cadena, hacen pensar en los bienes culturales como otro tipo de objetos de consumo, sujetos a procesos comerciales similares; sin embargo, organismos como la UNESCO y la UNCTAD han insistido en las particularidades tanto conceptuales como prácticas de la economía creativa —también conocida como economía naranja—. Entre las dificultades que encuentra la segunda organización para analizarlas, se menciona que estas atraviesan los límites entre las artes, la cultura, la industria, el comercio y la tecnología: “Se trata de una estructura híbrida compleja que las metodologías convencionales no pueden captu-

³⁰ UNCTAD: United Nations Conference on Trade and Development.

rar y medir fácilmente” (UNCTAD, 2010: 97). Con el objetivo de comprenderlas dicha institución ha aportado criterios para hacerlo en su conjunto; sus orientaciones resultan útiles e importantes para entrar al tema específico de esta investigación.

A partir de la década de 1980 comenzó a utilizarse el término de industrias *culturales* para definir a aquellas “que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural” (UNESCO & Global Alliance for Cultural Diversity, 2006: 2); abarcan tanto a la fabricación intensiva como a aquella artesanal.³¹ El sector queda inscrito en un campo más extenso, que “supone un conjunto más amplio de que incluye a las industrias culturales más toda producción artística o cultural, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente” (UNESCO y Global Alliance for Cultural Diversity, 2006: 2) y que es denominado como industrias *creativas*. Una definición más detallada la proporciona la UNCTAD (2010: 8), que las describe del modo siguiente:

- Son los ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios que utilizan la creatividad y el capital intelectual como insumos primarios;
- constituyen un conjunto de actividades basadas en el conocimiento, centradas en, pero no limitadas a las artes, generadoras potenciales de ingresos por comercio y derechos de propiedad intelectual;
- comprenden productos tangibles y servicios intelectuales o artísticos intangibles con contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado;
- se sitúan en el cruce de los sectores artesanal, de servicios y la industria y;
- constituyen un nuevo sector dinámico en el comercio mundial (Diagrama 1).

³¹ El término “industrias creativas” fue acuñado por la Escuela de Frankfurt en las décadas de 1930 y 1940. Implicaba una visión pesimista sobre una relación hostil entre la cultura y la empresa. “No obstante, a comienzos de los años 60, muchos analistas empezaron a reconocer que el proceso de mercantilización no siempre o no necesariamente acaba resultando en degeneración de la expresión cultural” y que, inclusive, el vínculo podría mostrar muchas cualidades positivas. Así, para la década de 1980, el término comenzó a ser utilizado en círculos políticos y académicos con una calificación positiva (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2014: 20).

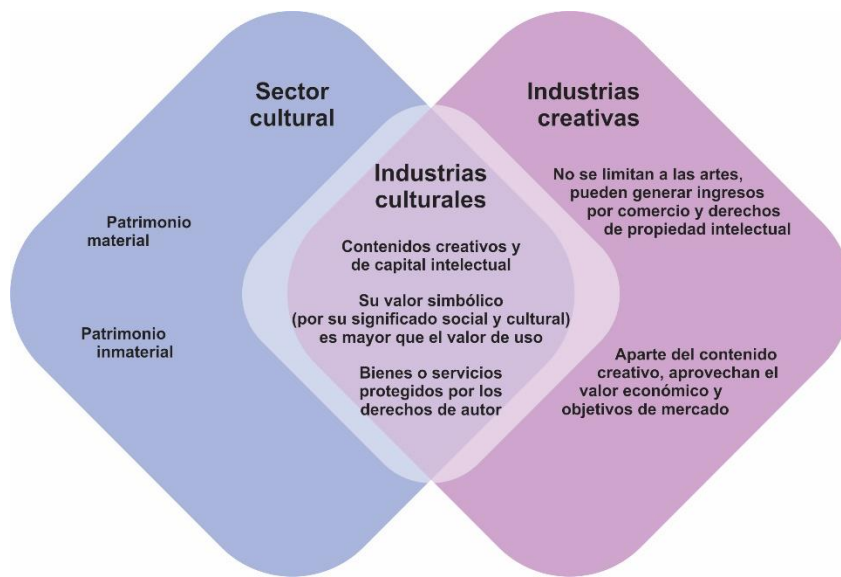


Diagrama 1. Relación entre industrias culturales e industrias creativas.
Fuente: elaboración propia a partir de UNCTAD (2010)

El Convenio Andrés Bello (2015: 36) aclara que, no obstante se excluyen del campo cultural algunos tipos de diseño –como el de los muebles o automóviles– por considerar que su objetivo no es generar procesos simbólicos, sí se incluyen otros –el gráfico entre ellos–, siempre y cuando los productos finales en los que se desarrolle tengan eso como su principal razón de ser; los libros se mencionan en el documento como un claro caso de este tipo. Tanto este valor como las otras especificidades señaladas en los párrafos previos evidencian la limitación que tiene la economía naranja si únicamente se toma en cuenta el aspecto mercantil y cuantitativo en el estudio de las industrias creativas, en lo general, y del libro y su lectura, en lo particular. En concordancia, la UNESCO (2013: 16) enfatiza que:

[...] la creatividad y la cultura son procesos o atributos que están íntimamente ligados a la imaginación y la generación de nuevas ideas, productos o maneras de interpretar el mundo. Todo esto tiene beneficios monetarios y no monetarios que pueden ser reconocidos como decisivos para el desarrollo humano. El cambio transformador, por tanto, se entiende en un marco de desarrollo humano más amplio y se reconoce como un proceso que aumenta la libertad efectiva de las personas que buscan aquello que, por una razón u otra, tienen motivos para valorar.

En la investigación doctoral que se suscribe es relevante tomar en cuenta que las creaciones literarias –bienes ubicados en el espacio de las industrias creativas– se acompañan de actividades directamente vinculadas con productos y servicios del campo de las industrias creativas, lo cual justifica la elección de las segundas como teoría base. Sin embargo, al recuperar las aportaciones en cuanto a criterios de análisis realizados en los estudios sobre dichas industrias, es necesario no perder de vista que el foco de la indagación es cultural y no económico.

2.2. El proceso cultural y sus fases

En el primer Marco de estadísticas culturales de la UNESCO (1986, en UNCTAD, 2010: 108-109) se describían cinco procesos en la producción cultural: creación, producción, distribución, consumo y conservación. El modelo que ofrecía el organismo se actualizó en 2009, con el fin de englobar todo tipo de actividades culturales en dominios³² para lo cual ajustaron las fases originales, quedando así: creación, producción, difusión, exhibición/recepción-transmisión, y consumo/participación (Diagrama 2).

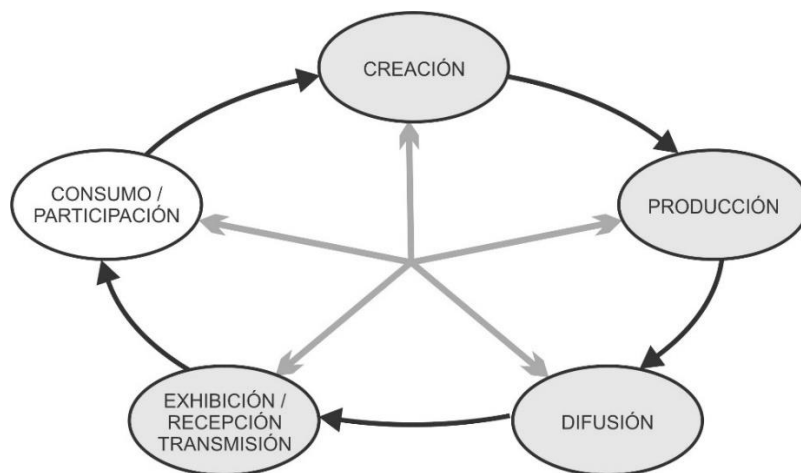


Diagrama 2. Ciclo cultural. Fuente: adaptación y traducción propia a partir de UNESCO (en UNCTAD, 2010: 97).

La definición de la UNCTAD sobre industrias creativas enunciada párrafos atrás, nombra tres etapas: creación, producción y distribución, las cuales adecua para adoptar la segunda versión propuesta por la UNESCO (2009, en UNCTAD, 2010: 108-109) y mostrada en el diagrama. No todos los autores coinciden con este último modelo. Stolovich (2003: 414) agrega la gestión y además enlaza los momentos del proceso a los agentes que los operan, “se diferencian por las funciones que cumplen, pero, también, por otras características –estructurales y de comportamiento. Una parte de esos agentes –editores, distribuidores, exhibidores, etc.– constituyen el ‘filtro’ de la creatividad”.

En el Convenio Andrés Bello se describen las fases dentro de la orientación sobre los tipos de bienes culturales, clasificándose así:

³² El primer marco de la UNESCO (1986) establecía tales actividades como un rango con nueve categorías: patrimonio cultural, material impreso y literatura, música, artes escénicas, medios de audio, medios audiovisuales, actividades socioculturales, deportes y juegos, y el medio ambiente y la naturaleza. Para el segundo (2009) las agrupa en dominios culturales: patrimonio cultural y natural, escénico y celebraciones, artes visuales y artesanías, libros e impresos, audiovisual y medios interactivos, diseño y servicios creativos; y como dominios relacionados: turismo, deportes y recreación.

- Los bienes característicos son aquellos productos y servicios típicos del campo cultural que manifiestan la creación, expresión, interpretación, conservación y transmisión de contenido simbólico (por ejemplo, un CD, una película o un libro)
- Los bienes relacionados son los productos interdependientes que sirven de insumos y de capital para los primeros (por ejemplo, papel de impresión, cintas de video o micrófonos)
- Los bienes auxiliares incluyen la comercialización, la distribución y los productos relacionados que permiten a los usuarios finales consumir la cultura (por ejemplo, aparatos de televisión, reproductores de música o videoproyectores) (en UNCTAD, 2010: 107).

Buitrago y Duque (2013: 143-151), por su lado, hablan del “ecosistema naranja”, como el equilibrio entre tres dimensiones: creación, goce y entorno, que encuadran las fases de la “cadena de valor” –creación, producción, distribución, comercialización y consumo–; las describe como una secuencia lineal en contraste con la cíclica planteada por la UNESCO (Diagrama 1).

A la conversación se pueden añadir dos momentos más. En primer término, la educación y capacitación, considerados relevantes por la UNCTAD (2010: 24), tanto en el sentido de formar individuos que se incorporen a la fuerza de trabajo creativo, como en el de construir una población culturalmente más consciente. Esta etapa es, asimismo, reconocida por Delgado (2006: 38) y Nivón (2014: 9), aunque la nombran “formación y capacitación”. En segundo término, la investigación, que Ejea (2012: 199) ubica como una fase transversal. También es recuperada así por el Convenio Andrés Bello (2015: 42-43), organismo que suma la crítica a este término –importante para los sectores de la música o el cine.

Dada la diversidad de opiniones, es menester efectuar un análisis comparativo de las posibles fases del proceso cultural, específicamente aplicadas al campo de estudio de esta investigación. Para ello es útil incorporar la organización de Ejea (2012: 199), quien agrupa los momentos en cuatro subconjuntos: “Este ciclo está compuesto por distintas fases o etapas, a saber: origen (creación, producción); trayectoria (distribución, comercialización, exhibición); destino (consumo, recepción); y de actividades que acompañan a todo el proceso en su conjunto (formación, conservación e investigación)”. Sin embargo, se verá la pertinencia de dejarlas ubicadas así o de proponer otro agrupamiento y organización. Para abonar a una mayor claridad, los conjuntos se denominarán etapas y sus derivaciones se nombrarán fases.

	Autor/organismo	UNESCO (1986)	Stolovich (2003)	Delgado (2006)	UNESCO (2009) ³³	UNCTAD (2010)	Ejea (2012)	Buitrago y Duque (2013)	Nivón (2014)	Convenio Andrés Bello (2015)
Etapas generales (Ejea, 2012)	Fases que cada autor considera									
Origen	Creación	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Expresión									X
	Interpretación									X
	Producción	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Trayectoria	Distribución	X	X	X		X	X	X	X	
	Comercialización						X	X		X
	Difusión				X	X				X
	Exhibición				X	X	X			
	Transmisión				X	X				X
	Gestión		X							
Destino	Consumo	X	X	X	X	X	X	X	X	
	Recepción				X		X			
	Participación				X	X				
Actividades transversales	Educación, formación o capacitación			X		X	X		X	
	Conservación	X		X			X		X	X
	Investigación						X			X
	Crítica									X

Tabla 1. Fases del proceso cultural. Elaboración propia a partir de los autores referidos.
Las columnas se organizaron en orden cronológico.

En la tabla anterior se nota que existen momentos comunes para todos o casi todos los autores, contrastando con otros que pocos toman en cuenta. Una de las dificultades iniciales para acercarse al análisis reside en que escasos documentos proveen definiciones para sus términos, a lo cual se suma el

³³ Aun cuando la UNESCO los presenta agrupados, para esta tabla se disgregan cada uno de los términos debido a que otros autores los manejan por separado.

hecho de que el campo cultural cubre diferentes ramas de las artes y la cultura. Para sacar conclusiones propias, las fases se estudian de acuerdo a la etapa a la que pertenecen, según la primera columna, razonando su pertinencia para el ámbito editorial.

2.2.1. Origen

Este grupo engloba cuatro términos: creación, expresión, interpretación y producción. Tanto el primero como el último aparecen en todos los documentos.

- Creación

El Convenio Andrés Bello (2015: 42) es el único que incluye una explicación. Subraya que se aplica especialmente a los campos literario, musical, poético y teatral. “El proceso mismo de creación es singularmente distinto de los demás procesos de interpretación, transmisión”, se afirma, “su ‘producto’ es un activo intangible, que necesita transitar por un proceso de transmisión para poder ser compartido por otros (una obra musical por ejemplo tiene que ser interpretada, un libro tiene que ser reproducido en un formato legible por terceros, etc.)”.

- Expresión

El Convenio Andrés Bello (2015: 35) la considera como integrante de una dualidad, “el campo del arte y la expresión”; tampoco se profundiza cuando propone los diferentes tipos de bienes culturales anotados arriba. Por tanto, es útil el trabajo “Cuatro teorías sobre la expresión artística” de Gombrich (2002: 24), donde se refiere a ella como la manera en la que el artista siente, manifiesta y busca provocar ciertos efectos sobre las emociones de acuerdo a “los modos y recursos adecuados en la tradición artística que ha heredado”, y que está influida, además, por la tradición cultural que le rodea. Comprendida así, la expresión es una característica intrínseca de la creación, se integrará a ésta.

- Interpretación

Con las frases del Convenio Andrés Bello, citadas en la fase de creación, se aclara el porqué incluir a la interpretación en la lista, la cual es aplicable en el contexto de la música. Por esta razón, se prescinde de ella en el proceso editorial.

- Producción

“Es por excelencia el ámbito en donde aparecen y se intercambian valores económicos” se establece en el Convenio Andrés Bello (2015: 45). Más adelante, en el documento se especifica que su resultado corresponde a la categoría de bienes característicos y sus actividades en ocasiones “se realizan bajo la responsabilidad de agentes que no necesariamente son los que aportan el componente simbólico principal” (Convenio Andrés Bello, 2015: 64). El caso de los editores y los libros que producen es un ejemplo de esto último, se anota, pues aunque el proceso de fabricación conlleva aspectos de la fase de creación, el contenido simbólico principal no es suyo. No obstante, se

añade, la actividad de estos agentes se considera característica debido a la relevante responsabilidad que tienen en cuanto a la difusión de dichos productos culturales.

La acotación sobre el campo editorial es crucial en estas consideraciones, pues sitúa esta función separada de la creación. La ubicación de la producción del libro en la etapa de origen, por lo tanto, es debatible. Para este estudio se manejará de manera independiente.

2.2.2. Trayectoria

Con respecto a esta etapa, la fase de distribución es la que recupera más fuentes, en contraste con la gestión que solamente es propuesta por Stolovich (2003: 414).³⁴

- Distribución

Debe destacarse que la UNESCO dejó de considerar este momento, después de haberlo tomado en cuenta en su primer modelo; lo torna en difusión, que se explica más adelante. Dado que en ninguno de los documentos citados se aclara específicamente el término, la definición de la Real Academia Española (RAE) (2014) es útil para comenzar a analizarlo: “Reparto de un producto a los locales en que debe comercializarse”. De acuerdo a esto, se trataría de una operación logística, lo cual se antoja un tanto corto dado el objetivo del proceso cultural, pues implicaría un deslinde de lo que sucede con el bien distribuido una vez que es entregado al “local” y que pudiese ser almacenado permanentemente.³⁵ Una acepción adicional que la academia citada aporta para el verbo distribuir es: “Dar a algo su oportuna colocación o el destino conveniente”, más acorde con las aspiraciones correspondientes al ámbito de esta investigación.

En relación con las industrias creativas, el Convenio Andrés Bello (2015: 48) resalta el concepto de productos de contenido (en inglés *knowledge-capturing products*): “se trata de la provisión, el almacenamiento, la comunicación y la difusión de información, consejos y diversión de tal manera que la unidad consumidora puede acceder de manera repetida al contenido de conocimiento conllevado por el producto”. El acento en el cumplimiento de un propósito al presentar el verbo junto con otras acciones por realizar es patente, más aún si se toma en cuenta que la RAE (2014) define como proveer a: “suministrar o facilitar lo necesario o conveniente para un fin”. En conjunto, se percibe una conceptualización del término distribución acorde a su naturaleza creativa y simbólica, afín al campo literario que aquí se estudia.

- Comercialización

Dado que tampoco en este caso las fuentes citadas proporcionan una explicación propia, una vez más se recurre a la RAE (2014): “Comercializar: Dar a un producto condiciones y vías de distribución para su venta”. El vínculo de esta fase con la anterior es directo. La definición de industrias

³⁴ La UNCTAD marca el término como una competencia profesional, no como un momento del proceso.

³⁵ Las diferencias entre los procesos económicos tradicionales y los valores simbólicos asignados a la economía creativa inciden en la percepción que este límite tendría.

culturales, incluida en el segundo apartado de este capítulo, destaca los momentos de creación, producción y comercialización, mientras que en la de industrias creativas se sustituye el último por distribución. Esto también llama a pensar en una integración conceptual de ambos dentro de la etapa de trayectoria, tal como se manejará a lo largo de este trabajo.

- Difusión

Ante la ausencia de una definición en los documentos de referencia consultados, se partirá de la que propone la ANUIES (1995: 4)³⁶ para el campo del actuar universitario: “Consiste en la planeación, organización y realización de actividades para dar a conocer las expresiones de la cultura, mediante aficionados, profesionales, grupos experimentales o grupos especializados, desde instancias creadas ex profeso para dicho propósito”. Dentro del campo de las industrias creativas resulta conveniente adaptar esta acepción. El Convenio Andrés Bello (2015: 64-65) señala la dificultad para clasificar las labores de este sector, particularmente las relativas a los productos editoriales. Por un lado, se cuenta con los libreros,³⁷ quienes en sus comercios especializados llevan a cabo trabajos importantes en la difusión de las obras: la selección de lo que eligen vender, el consejo y orientación a los lectores potenciales, los eventos que organizan para dar a conocer a los autores y sus publicaciones. Por el otro, cuando los libros se comercializan en almacenes de cadena no especializados, no reciben esas mismas atenciones, por lo cual se equiparan a cualquier otro producto de los que se exhiben al público.

La difusión de los productos editoriales no es exclusiva de estos dos espacios, pues los propios editores, por ejemplo, contribuyen a estas actividades en ferias del libro a las que muchas veces asisten de manera directa con tareas similares a las de los libreros; además, de los portales electrónicos en los que de igual modo se enriquecen las labores de comercialización. Para esta investigación se conservará el concepto como una fase independiente a la distribución.

- Exhibición

La RAE (2014) define el término como: “Manifestar, mostrar en público”. El segundo modelo de la UNESCO y la UNCTAD (2009, en UNCTAD, 2010: 97) sitúan esta fase dentro del mismo globo que la recepción y la transmisión;³⁸ Ejea (2012: 199) la ubica en la etapa de trayectoria. Es apropiado recordar que las propuestas de los autores citados se refieren a las manifestaciones del campo cultural, en general. Cuando se consideran por separado, surgen especificidades que ayudan a caracterizar el concepto: mientras que para la industria editorial la exhibición se entiende como el mostrar las obras en un espacio de distribución/comercialización, correspondiente a la etapa de trayectoria, según Ejea, en el caso de una exposición de artes plásticas atañe a aquella de destino; si lo

³⁶ Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior.

³⁷ En la industria editorial, el término librero se refiere a quienes trabajan en las librerías (Real Academia Española, 2014).

³⁸ La fase de recepción se analizará en la etapa de destino.

que se considera es un producto audiovisual de tipo televisivo, la recepción/transmisión serían actos simultáneos para llegar al público final. En este escrito, el término exhibición, suscrito al campo de la edición impresa o digital, se integrará al concepto de distribución como se hizo con la comercialización.

- Transmisión

De las acepciones provistas por la RAE (2014), dos de ellas son aplicables al proceso cultural: “Trasladar, transferir”; y “Dicho de una emisora de radio o de televisión: Difundir noticias, programas de música, espectáculos, etc.”. En el caso de la primera, la interpretación coincidiría con el concepto de distribución analizado páginas atrás; mientras que el segundo, también ya comentado, escapa al campo del presente trabajo, por lo tanto, no se incluirá en las fases del proceso cultural.

- Gestión

Martinell (1999: 213), como experto en el campo, expresa lo siguiente:

Y específicamente en el sector cultural, gestionar significa una sensibilidad de comprensión, análisis y respeto de los procesos sociales en los cuales la cultura mantiene sinergias importantes. La diferencia entre la gestión genérica de cualquier sector productivo se encuentra en la necesaria capacidad de entender los procesos creativos y establecer relaciones de cooperación con el mundo artístico y sus diversidades expresivas.

El autor lista un gran número de ámbitos en los que se desarrolla el gestor cultural. En cuanto al tema que se analiza aquí señala tres sectores: uno, el del patrimonio (bibliotecas); dos, el de la literatura y la edición (festivales, premios, editoriales, difusión y venta); tres, el de los responsables de imagen, comunicación y marketing (imagen, publicaciones, campañas de difusión, relaciones públicas y prensa, atención al público, programaciones de grupos especiales, venta de entradas y comercialización de productos) (Martinell, 1999: 220). Estos campos corresponden a varias de las etapas del proceso que se estudia, por lo cual la fase se ubicará en el conjunto de actividades transversales.

2.2.3. Destino

Salvo por el Convenio Andrés Bello los autores coinciden en incluir aquí la fase de consumo; la recepción y la participación son mencionadas solo por dos de ellos, en cada caso.

- Consumo

La investigadora Ortega Villa (2009: 9-12) hace una revisión pormenorizada de este concepto. En su trabajo recupera la definición de García Canclini, quien define al consumo cultural como: “el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica”. La autora comenta cómo algunas actividades culturales pueden catalo-

garse como servicios, tomando en cuenta que un concierto o un espectáculo escénico, por ejemplo, son intangibles, por lo que recomienda como expresión más adecuada la de “consumo de bienes culturales”. Después de su propia revisión documental, Ortega Villa (2009: 24) lo define como “el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación, recepción y uso de los bienes producidos en el campo de la producción cultural”, apuntando la dificultad de determinar el valor simbólico mencionado en la enunciación previa.

- **Recepción**

Como en otras fases, este término viene enmarcado dentro del campo cultural, en general. De las dos fuentes que lo mencionan, la UNESCO (2009, en UNCTAD, 2010: 108-109) lo anota como dualidad recepción-transmisión y en el mismo globo que la exhibición –ya analizado en la etapa de trayectoria–, lo cual apunta a un tipo de bien audiovisual. Ejea (2012: 199), por su parte, lo considera como una alternativa al consumo, abriéndolo así a otro tipo de actividades como las musicales, las escénicas o las de artes visuales. Ambas acepciones se alejan del ámbito de esta indagación, por lo cual el concepto no se considerará como parte del proceso.

- **Participación**

Sarramona (en Dueñas y García, 2012: 8) advierte que esta “supone el hábito personal de la colaboración, superador del individualismo como principio rector del quehacer humano”. En el ámbito cultural, el Instituto de Estadística de la UNESCO aclara que se refiere a “las artes y actividades de la vida diaria que pueden asociarse con una cultura determinada” (UNESCO-UIS, 2010) y enfatiza cómo las diferentes características sociales de los individuos se manifiestan en sus inclinaciones, valores y comportamientos culturales, así como en sus preferencias artísticas y de medios. Entre los documentos consultados para el proceso cultural, tanto la UNESCO como la UNCTAD (2010: 108-109) sitúan a la fase en el mismo globo que el consumo. Tomando en cuenta las explicaciones aquí referidas, para este trabajo se considera que posee características específicas que pueden ubicarlo, tanto como una variable de este último, como un caso particular de otras fases –la difusión, por ejemplo–. En consecuencia, se dejará como un término independiente y transversal.

2.2.4. Actividades transversales

- **Educación, formación o capacitación**

Delgado (2006: 38) y Nivón (2014: 9) colocan esta fase al inicio del proceso, sin entrar en explicaciones,³⁹ pudiera asumirse una interpretación afín a la del Convenio Andrés Bello (2015: 42-43), que recomienda tratar a la formación artística “como un sector particular ya que es una actividad de procesamiento simbólico, que requiere de destrezas particulares en las artes por parte de los do-

³⁹ Ambos la nombran “formación y capacitación”.

centes y sus servicios no necesariamente se relacionan con los demás sectores del campo cultural”. Por su parte, la UNCTAD resalta que la economía creativa tiene relaciones relevantes con los sistemas educativos en dos vertientes: la primera, dado su potencial de engendrar individuos con las capacidades y la motivación para integrarse al trabajo creativo; la segunda, en cuanto a que una formación en la cultura y las artes incide en las actitudes y comportamientos sociales de los niños, así como en la comprensión de la sociedad y sus funciones por parte de los adultos (UNCTAD, 2010: 24). Ejea (2012: 199), como se ha visto, la señala como una actividad transversal. En esta investigación se optará por la doble interpretación de la UNCTAD, lo cual la ubica tanto al inicio como al fin del proceso que se estudia, integrando los términos en la palabra *formación*, según su acepción educativa.

- Conservación

“Otros productos y prácticas que pertenecen al enfoque central del estudio de la cultura son aquellos que al tener un valor simbólico también tienen un valor histórico y a través de los cuales se expresan las identidades colectivas. Estos productos y prácticas conforman el patrimonio cultural material e inmaterial” (Convenio Andrés Bello, 2015: 37). A la preservación, estudio y conservación de estos bienes tangibles e intangibles, los cuales conforman la historia común de los grupos humanos, están abocados: “Los museos, los grupos folclóricos, los investigadores sociales, antropólogos, arqueólogos, etc.” (Convenio Andrés Bello, 2015: 35). Los bibliotecarios y los recintos donde laboran son los actores y espacios relacionados con el campo de estudio de esta indagación. Como se enfatizó a lo largo del primer capítulo, su papel es cardinal, por lo que la permanencia de esta fase queda reconocida aun cuando no todos los documentos de referencia la hayan considerado en el proceso.

- Investigación

Ejea (2012: 199) no explica la fase, mientras que el Convenio Andrés Bello (2015: 42-43) se refiere a ella del siguiente modo:

Existen algunos servicios, como es el caso de la crítica o la investigación, que se decidió incluir en cada uno de los sectores correspondientes, en lugar de constituir una categoría propia. Una investigación sobre fenómenos musicales entrará dentro del subsector música por ejemplo.

Entendida así, desde el punto de vista de la autora de este escrito, la investigación se realizaría sobre las obras originales, su trayectoria o destino, por lo cual constituiría una creación original por parte de nuevos autores. Debido a ello, se excluirá del proceso cultural, puesto que generaría el propio.

- Crítica

El Convenio Andrés Bello (2015: 42-43) es la única fuente que la menciona, y lo hace dentro de la misma fase que la investigación, como se aprecia arriba. Por lo tanto, se le aplican las mismas consideraciones señaladas dentro de ese inciso.

2.2.5. En resumen

Al terminar la revisión de los diferentes abordajes sobre los momentos y la organización del proceso cultural, para este trabajo se formulan tres incisos: el bien cultural, los momentos del proceso cultural y el modelo de organización.

2.2.5.1. El bien cultural

El bien cultural sobre el cual se trabaja es la obra literaria que, aunque tradicionalmente se concretaría en un libro –clasificado como bien característico por el Convenio Andrés Bello (en UNCTAD, 2010: 107)–, en esta investigación se estudia el soporte electrónico, por lo que no se pierde su carácter intangible. Para su consumo, de acuerdo a las categorías de la misma organización, se hace necesario uno de los denominados bienes auxiliares: una computadora o dispositivo móvil (lector digital, teléfono celular o tableta).

2.2.5.2. Los momentos del proceso cultural

Los momentos o fases aplicables del proceso cultural se definen en su relación con las actividades concretas del tipo de bien cultural especificado, que son practicadas por determinados actores.⁴⁰ En síntesis:

- Creación. Una obra literaria, resultado del trabajo de un escritor.
- Producción. Un libro-e o archivo de lectura, fruto de las labores de un editor.
- Distribución. Un canal para la exhibición y entrega del anterior, operado por un librero.
- Consumo. El momento de encuentro con el destinatario: el lector.
- Conservación. Se garantiza la integración de la obra al patrimonio cultural social, la responsabilidad del bibliotecario es decisiva.

A ellas se les suma, tanto al principio como al fin:

- Formación. Indispensable para la decodificación de una creación literaria, crucial para la regeneración de nuevos creadores. Si bien el sistema educativo formal es central –las escuelas–, el no formal y el informal de la familia y la sociedad también inciden de modo importante.

Como fases transversales se plantean:

- Gestión. Establecer relaciones de cooperación entre los participantes del proceso cultural.
- Difusión. Planear, organizar y realizar actividades tendientes a dar a conocer las obras.
- Participación. Colaboración en las actividades que se asocian al proceso.

⁴⁰ Estos actores se anotan en su aproximación básica, con el propósito de partir de una esquematización clara. Se profundizará en ellos y sus variantes a lo largo de la tesis.

2.2.5.3. El modelo de organización

En cuanto a los dos modelos de organización: cíclico o lineal, quien suscribe considera más adecuado el primero, pues permite colocar a la formación en la doble acepción deseada que ayuda a generar un proceso cultural recursivo, reflejo del desarrollo histórico del tema que se estudia.

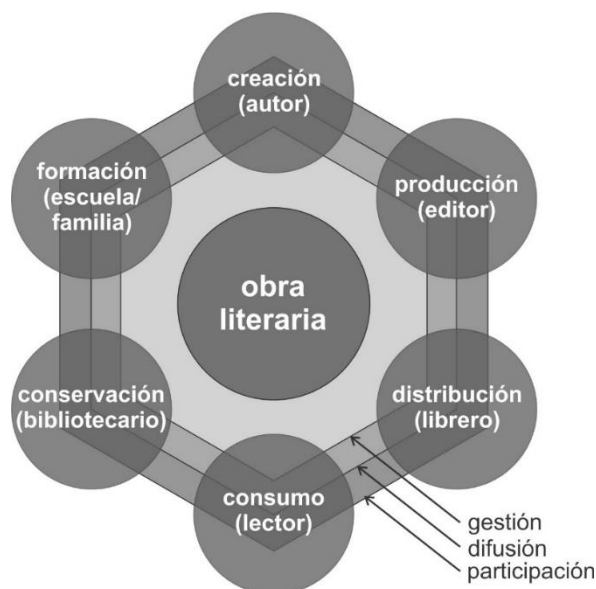


Diagrama 3. Modelo cíclico del proceso cultural, propuesta actual.
Fuente: elaboración propia a partir del análisis de los autores citados.

Se ubican al autor y al momento de la creación en el círculo superior centrado, si bien como un punto de partida para la obra literaria en sí misma, sin dejar de lado que proviene de la fase de formación. A la par, este modelo establece como eje rector, en la vertical, a la comunicación entre el escritor y el lector a través de dicha obra. El resto de los agentes, en sus diferentes fases específicas y las transversales, hacen posible este proceso. De las actividades transversales, se coloca en el nivel interno a la gestión como motor para generar movimiento en el ciclo. En el intermedio a la difusión, indispensable para que el trabajo de todos los actores encuentre su camino. Y en el externo, la participación, resultado ideal de las dos anteriores. Este modelo constituye el marco general que debe comprender el diseñador gráfico para integrarse al proceso.

2.3. Circuito cultural

Castedo, Gruszynski, y Moraes (2013: 55) resaltan las transformaciones paulatinas que ocurren en una creación literaria durante su tránsito como objeto del campo cultural:

De esta forma, el proceso de mediación editorial presupone, además de la implicación del editor, la de otros agentes diversos, entre ellos los diseñadores, en la configuración de un texto. Hay, de

esa forma, incontables capas de significados que se añaden a los originales desde que estos salen de las manos del escritor hasta que el libro es distribuido —desde las primeras revisiones, pasando por inclusiones y exclusiones de fragmentos hasta el diseño y la impresión o generación de archivos en formato digital para lectura. Todas esas maneras de conformar un texto forman parte del objeto final que se presentará a un lector que fue imaginado desde el inicio de los procedimientos.

Stolovich (2003: 414) enfatiza la heterogeneidad de los agentes como un rasgo distintivo del sector, que abarca “desde trabajadores independientes y microempresas hasta empresas transnacionales, desde medianas y grandes empresas estructuradas formalmente hasta instituciones sin fines de lucro”. Si bien el proceso cultural inicia con una obra literaria en concreto, cada uno de los agentes que intervienen en sus fases podría ser el promotor del proyecto editorial en sí, imprimiéndole un carácter distintivo de acuerdo a su propio enfoque.

Considerado de tal manera, el desarrollo del proceso cultural nunca podrá estudiarse sin tener en cuenta el contexto social; es necesario, precisa Ejea (2012: 198-203) “ubicarlo de una forma totalizante en el proceso de producción-circulación-consumo. Es a este al que se le llama circuito cultural”. El autor explica que “está dado fundamentalmente por el interés e intencionalidad de los actores sociales y sus circunstancias sociales en cada una de las etapas del mismo, interdependientes” y propone tres opciones básicas:

- El circuito cultural comercial, dentro del cual el propósito principal es el de la ganancia económica.
- El circuito cultural artístico, donde los intereses fundamentales son el placer estético, la contribución al panorama artístico de la disciplina y el prestigio social del creador.
- El circuito cultural comunitario, cuya intención primordial es “el desarrollo, el mejoramiento de la comunidad, la educación, la diversión, o simplemente la consolidación de la identidad entre un grupo o población determinado”.

Es importante señalar que, como aclara el experto, dentro de cada enfoque pueden darse intencionalidades secundarias. Por ejemplo, sería el caso de alguna editorial comercial que pone gran cuidado en la calidad de los autores que publica y que requiere compensar su inversión con ventas suficientes; en contraste, es posible que una editorial estatal funcione con subsidios, por lo cual el precio final de sus libros puede mantenerse a nivel de recuperación o de ganancia moderada. Los participantes de un circuito cultural comunitario comparten un objetivo común: el acercamiento a la lectura, su promoción:

[...] una práctica social dirigida a transformar positivamente las maneras de percibir, sentir, valorar, imaginar, usar, compartir y concebir la lectura como construcción sociocultural. Desde esta perspectiva, la promoción de la lectura relaciona al hombre con la lectura. Esta no siempre es consciente e intencionada, pero sí voluntaria, comprometida, militante y de convicción (Morales, Rincón, y Tona, 2005).

La UNCTAD previene acerca de una falta de balance, consecuencia de un aumento en los usos instrumentales de la cultura. “Esto provocó una tensión entre la cultura financiada con fondos públicos y la financiada por los privados, como resultado de la preocupación de que los valores monetarios están anulando los valores culturales” (UNCTAD (2010: 103). La organización advierte que el financiamiento a las formas idealistas y aspiracionales de los bienes culturales ha caído.

Para la investigación doctoral que se realiza, se eligió como foco la intencionalidad fundamental del circuito comunitario, con un interés por propiciar el involucramiento de los diseñadores gráficos con las necesidades de su contexto social. Esto convierte a dichos profesionales en agentes que responden al llamado de renombrados colegas que, desde hace años, han pugnado por asumir la responsabilidad que como comunicadores les corresponde:

Crisis ambientales, sociales y culturales sin precedentes exigen nuestra atención. Muchas intervenciones culturales, campañas de marketing sociales, libros, revistas, exposiciones, herramientas educativas, programas de televisión, películas, obras de caridad y otros proyectos de diseño de la información requieren urgentemente nuestra experiencia y ayuda (Garland, 1999: 1).⁴¹

El circuito cultural comunitario provoca que las fases del proceso deban ser contempladas con una lente específica. Entre las transversales, la difusión adquiere una relevancia especial, pues representa el puente que conecta a los emisores –los actores que participan en cada uno de los momentos del ciclo– con el receptor. Con ello, el ya importante trabajo del diseño de la comunicación gráfica dentro de la fase de producción –señalado párrafos atrás en la cita de Castedo *et al.* (2013: 55)–, salta hacia un lugar preponderante dentro del proceso en su conjunto. Frascara, Meurer, Toorn, y Winkler (1997: 2) destacan algunas de las capacidades de esta profesión que resultan cruciales en este afán: la interdisciplina, la orientación a la solución de problemas, su acción creativa; la construcción de objetos comunicacionales para atender problemas humanos.

El trabajo de los diseñadores de la comunicación gráfica abona al fortalecimiento de aquellas dimensiones de la cultura que trascienden la economía manifestadas por la UNESCO (2013: 156): la expresión cultural, “individual o colectiva, que empodera a los grupos sociales, sobre todo a los marginales y oprimidos”, y el patrimonio cultural, que da “un valor cultural a individuos y grupos mucho mayor que los ingresos que les proporciona”. En conjunto, constituyen “una de las libertades fundamentales que son parte integrante de un desarrollo centrado en las personas”.

⁴¹ El total de los firmantes incluye: Jonathan Barnbrook, Nick Bell, Andrew Blauvelt, Hans Bockting, Irma Boom, Sheila Levrant de Bretteville, Max Bruinsma, Sian Cook, Linda van Deursen, Chris Dixon, William Drenttel, Gert Dumbar, Simon Esterson, Vince Frost, Ken Garland, Milton Glaser, Jessica Helfand, Steven Heller, Andrew Howard, Tibor Kalman, Jeffery Keedy, Zuzana Licko, Ellen Lupton, Katherine McCoy, Armand Mevis, J. Abbott Miller, Rick Poynor, Lucienne Roberts, Erik Spiekermann, Jan van Toorn, Teal Triggs, Rudy VanderLans y Bob Wilkinson.

2.4. Algunos aspectos alrededor de la lectura

2.4.1. El autor, la obra y el lector

El eje rector que se ha establecido en el proceso cultural, el cual privilegia la comunicación entre el autor, la obra y el lector, hace necesario traer a colación algunas aportaciones de otras disciplinas. En el transcurso del tiempo, como repasa Tai (2011: 182), el rol de cada uno de los actores ha sido evaluado y valorado de distintos modos; a partir de los años sesenta, como lo reflejan los ensayos de Harald Weinrich y Hans Robert Jauss que cita la autora:

La teoría de la recepción intenta desplazar el peso del autor hacia el lector sosteniendo que durante el proceso de lectura el lector tiene la libertad y la autoridad de interpretar el texto. De esta libertad y autoridad surge el acto de comunicación entre la obra, el autor y el lector. Por este motivo, una lectura “completa” está determinada por esos tres factores y, ante todo, pone de relieve la existencia del lector (Tai, 2011: 182).⁴²

Morales *et al.* (2005: 197-200), por su parte, hacen una revisión de autores que han escrito al respecto desde los ángulos de la sociopsicolingüística (Rosenblatt, 1985a 1985b; Smith, 1978/1990, 1997; Goodman 1980a, 1980b, 1994) y la semiótica (Eco, 1981; Greimas, 1983; Agelvis, 2002). Los autores concluyen que, en el proceso de lectura, es determinante la participación del lector, pues es quien construye el significado del texto a partir de sus conocimientos y experiencias previas. “Igualmente, se infiere la necesidad de que la transacción del lector y el texto se dé en una situación significativa, real, natural e interesante para él” (Morales *et al.*, 2005: 200).

2.4.2. Lectura eferente y lectura estética

Como parte de la dinámica de lectura, Rosenblatt (1988: 6-7) detalla que: “Cada acto de leer es un evento, una transacción que implica un lector particular y una configuración particular de marcas en una página, y que ocurre en un momento determinado en un contexto particular”. La experta afirma que, para cada ocasión, es esencial tomar en cuenta que la persona —de manera consciente o inconsciente—, adopta cierta postura frente al texto, reflejando un propósito subyacente. La intención específica provoca que, en la relación con el escrito, se privilegien algunos aspectos, con ello se estimulan determinados elementos del reservorio lingüístico/experiencial y se dejan otros de lado.

El acto de lectura debe caer en algún punto de un continuum, determinado por si el lector adopta lo que yo llamo la postura “predominantemente estética” o la postura “predominantemente eferente”. La diferencia en la postura determina la proporción de una mezcla de elementos de sentido públicos y privados que caen dentro del alcance de la atención (Rosenblatt, 1988: 7).

⁴² El término recepción, en el sentido aquí descrito, concierne más a un proceso mental, a diferencia de un momento en el circuito cultural como el referido en el apartado 2.3 del presente capítulo.

Una postura principalmente eferente (del latín *efferre*, llevar) se refiere al tipo de lectura en la cual la mente se centra, sobre todo, en aquello que debe retenerse *después* del evento específico. La autora aporta una situación con el fin de ejemplificar su conceptualización extrema: cuando una persona ingiere una sustancia tóxica y urgentemente lee la etiqueta del envase buscando el antídoto o las instrucciones para contrarrestarla. El sentido que se extrae es totalmente público y utilitario, no privado y subjetivo: “los resultados significativos de una abstracción y estructuración analítica de las ideas, la información, instrucciones, las conclusiones que deben retenerse, utilizarse o seguirse después del evento de lectura” (Rosenblatt, 1988: 7).

En contraste, cuando se da la postura predominantemente estética, el lector adopta una disposición para centrar su atención en lo que vive *durante* el evento, gracias a la lectura. En la transacción no solo se reciben los referentes públicos de los signos verbales, la conciencia percibe sensaciones, evoca imágenes, sentimientos e ideas que las palabras y sus referentes –incluso sus sonidos y ritmos– despiertan, enlazándolos a experiencias psicológicas previas.

El lector estético experimenta, saborea las cualidades de las ideas, situaciones, escenas, personajes y emociones estructuradas, llamadas al frente, participando en las tensiones, conflictos y resoluciones a medida que se desarrollan. Este significado “vivido a través” es sentido para corresponder al texto. Este significado evocado durante la transacción estética constituye “la obra literaria”, el poema, cuento o juego. Estas evocaciones, y no el texto, son el objeto de la “respuesta” y la “interpretación” del lector, tanto durante como después del evento de lectura (Rosenblatt, 1988: 7).

La autora enfatiza el posible rango intermedio entre ambas posturas, por ejemplo, en el caso de un estudiante que debe analizar una obra literaria: predomina una perspectiva eferente en el evento de lectura. El equivalente opuesto puede suceder al leer con placer un libro de divulgación científica, como suele suceder en la infancia frente a obras sobre animales o exploración espacial, adoptando una postura más estética.⁴³

La experiencia de lectura se nutre de varios códigos, pues, como asevera Gutiérrez (2008: 6), ni el alfabético es el único sistema de signos susceptible de ser leído, ni el solo descifrar implica leer. Castedo, Gruszynski y Moraes (2013: 54) apuntan cómo “[...] la página de un libro que contiene textos e imágenes permitiría dos modos de entrada distintos, favoreciendo experiencias cognitivas diversas y complementarias”. Agregan que entre los códigos deben considerarse, inclusive, “hábitos de presentación, de formato, de paginación, cuyo reconocimiento es la primera etapa de construcción del sentido”; una novela, un diccionario, un periódico o un cómic, son discernibles a primera vista, gracias a diferencias entre estos aspectos; proporcionan ayudas al lector para definir la función y modo de uso de un objeto de lectura, adaptando su conducta de manera acorde. Las notas a pie de página, índices, pies de foto, diagramas y elementos similares conducen a diferentes maneras de leer.

⁴³ Varios escritores han jugado con este recurso; fácilmente citable resulta “Instrucciones para llorar” de Julio Cortázar (1962).

La presente investigación doctoral se focaliza en una postura eminentemente estética sobre obras literarias en soporte electrónico, tomando en cuenta los diferentes códigos que se utilizan en ellas.

2.4.3. El espacio de lectura virtual

Castedo, Gruszynski y Moraes (2013: 65) afirman que las prácticas de acceso a publicaciones están circunscritas “por parámetros como tiempo, lugar, soporte y motivación”. A estas medidas es preciso añadir la edad del lector, por tres factores: en primer término, por su implicación en la madurez lectora, pues la construcción del significado depende no solamente de contar con los referentes suficientes para lograr establecer la relación con el texto; el manejo de los diferentes códigos es muy distinto si se trata de un lector en formación, con pocos años de vida. En segundo lugar, constituye un elemento de especial relevancia en el soporte electrónico, dado que el trabajar con un menor de edad impone límites responsables a quien ofrece los materiales en línea. Las consideraciones legales incluyen carices delicados de acceso a datos personales, máxime si se trata de un circuito cultural comunitario como el campo de este estudio. Un tercer aspecto consiste en que un pequeño muchas veces requiere de un mediador, una persona que sirva de puente entre él o ella y la obra. Debido a estas complejidades, esta indagación estará acotada a lectores adultos capaces de tomar decisiones de lectura de manera autónoma y sin la necesidad de contar con un intermediario para acceder a los materiales y su uso.

Gutiérrez (2008: 6-7) destaca que la lectura “más que un asunto mental, es un proceso social en el que toda decodificación e intento de comprensión está determinado histórica y socialmente”. De tal modo, añade, es imprescindible tomar en cuenta “el contexto histórico, el régimen comunicativo y los sentidos dominantes socialmente; las prácticas de significación incluidas, las retóricas, formas narrativas y reglas de interacción de esa coyuntura; los tipos de lectores existentes y en formación, y las necesidades sociales de significado”. El estudioso concluye que, por lo tanto, la práctica lectora es un hecho colectivo, y la comprensión, parte de la dinámica de producción social.

Al tomar en cuenta el contexto tecnológico y de conectividad de la lectura en el espacio virtual, la mecánica señalada, a decir del experto, implica el desarrollo de nuevas habilidades cognitivas, adecuadas a las narrativas y formas comunicativas específicas de ese entorno. Se requiere ser diestro en la lectura de imágenes y en el seguimiento de una navegación hipertextual (Gutiérrez, 2008: 8). La no presencialidad ha aparecido como una de las formas de sociabilidad, las preocupaciones compartidas han generado nuevas alternativas para la conformación de comunidades vinculadas a través de la tecnología, generando territorios simbólicos más allá de los límites geográficos. Resalta el que: “Una sociabilidad refundada en el marco de las nuevas tecnologías depende de manera radical de las formas de lectura y escritura” (Gutiérrez, 2008: 22).

Con el acceso al internet móvil mediante un ancho de banda amplio, ha emergido la sociedad “hiperconectada”, denominada de ese modo por Igarza (2009: 21), quien aclara que:

[...] mientras que la conectividad “fija” se asemeja a estar todo el tiempo “conectado a”, al menos, un dispositivo, lo que sugiere estar “atado a” algo fijo, la hiperconectividad es estar potencialmente conectado todo el tiempo “a través de”, al menos, un dispositivo o una red.

El contacto permanente y fluido entre los usuarios ha acentuado cambios en el comportamiento individual y social. El nuevo sistema de consumo ha perdido la verticalidad, con interacciones también “en un esquema horizontal, diagonal o con todos de modo simultáneo”. Los usuarios, abunda el autor, comparten su vida de manera continua a través de textos, fotografías y videos, haciendo público el diario personal, abandonando la reserva y la privacidad (Igarza, 2009: 173). Todos tienen la posibilidad de acceder a contenidos profesionales, pero también producen los propios, los intercambian y los mezclan, combinando los orígenes y códigos para generar propuestas distintas de las originales (Igarza, 2009: 146).

Para el campo de la escritura y las obras literarias que se estudian en este trabajo, Rueda Ortiz (2008: 16) recupera algunas reflexiones de Rodríguez (2008), quien habla de la irrupción de la figura del autor-lector como ruptura a la tradicional del novelista, producto de la interacción con la obra y su intervención. Las raíces de esto, sugiere el último, se encuentran ya en la escritura posmoderna, “que promueve abiertamente la participación del lector, la ‘doble productividad’, ya sea a través del juego o a través de la puesta en marcha de conciencias paralelas de interpretación”. La máxima expresión de la interactividad a través del espacio virtual, dice Rueda Ortiz, es la creación colectiva. Igarza (2009: 161), por su lado, apunta que los microgéneros, “construcciones literarias narrativas que se distinguen principalmente por la brevedad de su contenido”, han encontrado un espacio de auge particular gracias a la hiperconectividad. Castedo, Gruszynski y Moraes (2013: 68) ponderan el valor de los distintos códigos:

Las tramas entre texto e imagen proponen experiencias de lecturas diversas, conformadas a partir de la mediación del diseño, que interviene de modo integrado a una cadena productiva. A partir de la configuración de los objetos portadores de signos verbales y visuales, los parámetros y condiciones para visualización y comprensión del mundo van siendo (re) contruidos, según interfaces tecnológicas que amplían la diversidad de modos de acceso a las informaciones.

Los “objetos portadores de signos verbales y visuales” mencionados por los autores, los códigos que se incluyen en ellos, los géneros o microgéneros que los engloban, los roles de autor-lector, la conectividad, los demás actores del proceso cultural y otras variables, conforman un universo de combinaciones múltiples, presentes en diversas propuestas de lectura electrónica, cuestión que se tratará en la siguiente sección.

2.5. Obras literarias en la Red

“Los libros representan desde siempre el espíritu de la libertad y el progreso, independientemente de los soportes a los que estén asociados” (Cordón-García y Lopes, 2012: 89). Como se mostró en el primer capítulo, la evolución del libro se ha dado de forma gradual, incorporando nacientes materiales, formas,

prácticas y maneras –incluidas las literarias– que han coexistido con las previas.⁴⁴ Conforme los textos de los autores han ingresado al espacio virtual, “[...] este conocimiento se traslada al nuevo medio típicamente al tratar de reproducir los efectos del medio anterior dentro de las especificidades del nuevo medio”, puntualiza Hayles (2008: 58). Así, con la integración al entorno digital, pueden encontrarse obras literarias cuya representación es, a veces más, a veces menos, cercana a los libros impresos. Un ejemplo evidente se encuentra en los programas lectores de libros-e, cuyo diseño, en muchas ocasiones, requiere para su funcionamiento, que la persona realice un movimiento similar al de “pasar las hojas”, lo cual cambia el despliegue e incluso puede acompañarse de un efecto de sonido parecido al del papel.

Hayles (2002: 22) invita a pensar cómo las características físicas de un libro impreso común, como artefacto, estructuran su uso: la página se establece como la unidad de lectura, la encuadernación indica un orden secuencial, la opacidad del papel refuerza la linealidad y evita la simultaneidad al obligar a pasar la hoja para continuar con la lectura. En consecuencia, la modificación en las primeras provoca una alteración en su uso. Borràs (2011: 177-178) apunta otros efectos relacionados:

Si observamos los distintos cambios de soporte y de materialidad que han albergado, desde el origen de los tiempos, al lenguaje humano y, por extensión, a la creación literaria (piedra/tableta, pergamino/rollo, piel/códice, papel/libro), sabremos que cualquier cambio en la forma ha conllevado y condicionado un cambio en el contenido. De modo que, en este último salto (el del papel a la pantalla), también los códigos se han ajustado al nuevo entorno para permitir dar un paso más allá a la larga tradición de búsqueda y experimentación que la palabra poética viene llevando a cabo desde el inicio de los textos.

Las obras literarias en la Red se encuentran en una gradación que inicia, en palabras de esta última autora, “desde un mero traslado formal [...], hasta llegar a una progresiva profundidad textual genuinamente digital [...], y que finalizará con un regreso a la materialidad del libro [...], pero que será ya un libro híbrido, mutante, totalmente penetrado por la concepción de lo digital” (Borràs, 2011: 178). Es preciso que los diseñadores gráficos conozcan diferentes facetas de análisis y conceptualización que ayuden a comprender estos productos culturales en toda su complejidad.

2.5.1. ¿Libro-e o lectura electrónica?

Las reflexiones anteriores llevan al cuestionamiento de si lo que se denomina libro electrónico⁴⁵ es el término unívoco y adecuado para todas las obras literarias en la Red. La Real Academia Española (2014) lo define en dos acepciones: “Dispositivo electrónico que permite almacenar, reproducir y leer libros / libro en formato adecuado para leerse en un dispositivo electrónico”. En inglés, en el diccionario Merriam-

⁴⁴ Esta sección está relacionada directamente con la 1.2.3. Mientras que en aquella la aproximación es histórica, en este momento el énfasis se asienta en un acercamiento conceptual.

⁴⁵ Los términos afines libro-e, ciberlibro, libro digital o eBook se registran como sinónimos, refiriendo al mismo concepto (Fundación del Español Urgente, 2012).

Webster (2003) se explica como “un libro compuesto en o convertido a un formato digital para su despliegue en una pantalla de computadora o dispositivo móvil”. Espinoza y Morales (2010: 6) ofrecen una enunciación más amplia:

En síntesis, se define el libro electrónico como un programa de hipermedios, generalmente producido en CD-ROM, pero que no se limita a este formato, que organiza la información basándose en la metáfora del libro. Sin la limitación que impone la impresión y la encuadernación, los libros electrónicos ofrecen enlaces de hipertexto, ejecutan búsqueda de palabras claves, proporcionan notas marginales y amplían la noción del conocimiento y el aprendizaje de muchas otras maneras. Estos libros aumentan enormemente las posibilidades del texto al integrar en éste presentaciones multimediales: video, fotografía, sonido, animación y gráficos.

A pesar de sus otros detalles, la mención del CD-ROM evidencia la temporalidad y posible obsolescencia de esta y de cualquier otra descripción –quizá debido a ello las definiciones previas son tan escuetas–. Pero, sobre todo, hace cuestionar la pertinencia de insistir en solamente una. Al analizarse el tema de las obras literarias en la Red deben tomarse en cuenta las múltiples formas que estas pueden tomar, desde sus versiones más sencillas hasta las más complejas, desde sus representaciones similares a la literatura impresa hasta aquellas difícilmente reproducibles en papel, las cuales perderían mucho al trasladarse a ese medio o que definitivamente tienen otra lógica. Los dispositivos electrónicos especiales a los que refiere la RAE, conocidos como lectores electrónicos o *e-readers*, por lo general, ofrecen la literatura en versiones cuyo diseño remite notoriamente a las raíces en lo impreso, ya sea que incluyan o no recursos multimedia. Al presentar la historia del libro-e en el primer capítulo, se comentó como, en sus inicios, se denominaban *eTexts*, ofrecidos como archivos de texto simple y que, con el tiempo, los estándares se desarrollaron desde las particularidades de cada editor hasta llegar a acuerdos comunes entre los que el epub es actualmente el más recomendado, mas no el único.

Esos archivos de texto simple del Proyecto Gutenberg aún existen, continúan en uso y son pertinentes, pues garantizan la posible lectura desde cualquier sistema operativo popular –Android, Windows o iOS, entre otros–, a través de conexiones hoy consideradas lentas⁴⁶ y en casi cualquier tipo de dispositivo. West y Chew (2014), en el estudio que realizaron para la UNESCO sobre lectura en dispositivos móviles, enfatizan la importancia que reviste la existencia de ofertas de lectura a través de teléfonos celulares de bajo costo –lo cual implica formatos sencillos fáciles de transmitir–, pues esto ayuda a abatir el rezago en poblaciones alejadas del desarrollo.

También debe tomarse en cuenta que muchas de las obras se encuentran en diferentes versiones. Dependiendo de los deseos del autor y/o de los acuerdos con los editores, las librerías electrónicas las ofrecen ya sea editadas en papel, en formato electrónico o en impresión bajo demanda. “Pero, ¿qué hay

⁴⁶ Como ejemplo de su utilidad se cita la opción correspondiente del servicio de correo electrónico Gmail de Google que reduce significativamente el formato del texto que se proyecta en la pantalla, o los mensajes tipo SMS.

de la poesía digital *per se* –el trabajo hoy escrito expresamente para la pantalla?“, pregunta Perloff (2013: 146), “Los ejemplos de la poética digital más interesantes hasta la fecha han tendido a ser lo que he llamado en otros lugares textos diferenciales, es decir, los textos que existen en diferentes formas materiales, sin que ninguna versión sea la definitiva”. La autora ejemplifica con la obra *Fidget* de Kenneth Goldsmith (1999), de la cual hay una versión impresa, otra digital, una más que existe como archivo de la instalación para galería, que a su vez pudo percibirse de otro modo en la experiencia del montaje en sí. “¿Cuál es la *Fidget* ‘real’? Uno no puede decirlo, aunque cada lector puede preferir un modo de producción sobre los demás” (Perloff, 2013: 146).

Los innumerables textos publicados en la blogósfera pueden tratarse de obras literarias, micro-cuentos aparecen en Twitter, plataformas de autopublicación abren espacios a autores amateur en formatos de página web... Ninguno de estos ejemplos ofrece como salida final una coincidente con alguna de las definiciones de libro digital. No es posible cerrar la consideración de las creaciones de los autores a una vertiente única. Debido a ello, en esta investigación el denominado libro-e se considera una opción de las varias que existen –y las que puedan surgir– para la lectura electrónica. Para comprenderla se ofrecen, a continuación, cuatro diferentes perspectivas.

2.5.2. El código

Hayles (2008: 89-93) ha estudiado cómo el desarrollo de las distintas tecnologías ha provocado un proceso de divergencia y convergencia, experimentando una fase de diferenciación después de 1900, cuando los flujos de datos comenzaron a transmitirse, aparte de medios escritos o textuales, en otros acústicos –con la invención del fonógrafo–, y visuales u ópticos –con la película fotográfica–. En el siglo XX, sin embargo, hubo una nueva unificación, una “desdiferenciación”, pues con la informática, los medios digitales permiten representar todo tipo de datos –textos, imágenes, sonido, video–, con la simbolización binaria de “uno” y “cero”. A esto se le suma la estandarización de los protocolos de internet, que han posibilitado la integración de flujos de información desde computadoras en cualquier parte del mundo. En el siglo XXI la literatura es computacional, explica, pues hoy en día casi todos los textos impresos han pasado por ser archivos digitales en uno u otro momento: al capturarse, diseñarse, componerse, editarse o enviarse a máquinas para su impresión.

Al analizar a profundidad la relevancia del código, Cayley (2013: 307-320) explica que su presencia y operación representan una parte significativa de la estructura física compleja del texto electrónico, usualmente indispensable para sus estrategias de significación. El autor aclara que este elemento no siempre es evidente en la superficie del lenguaje desplegado, aunque es inherente al trabajo interno de la computadora. Sin los archivos de datos, los programas que llaman y procesan los archivos, el funcionamiento del hardware que interpreta o compila los programas, etc., el texto, literalmente, no puede ser producido. Por tanto, por código pueden entenderse diferentes niveles de representación e interpretación: el

más cercano al lenguaje “natural” del ser humano; la “codificación” como un sistema de correspondencias; y la programación, como un conjunto de métodos ejecutables que producen o son necesarios para producir la escritura.

Cuando los variados sistemas de representación son introducidos al entorno informático, están contruidos mediante capas de lenguajes ejecutables de códigos computacionales, exponen Côrtes, Marques y Marques (2015):

La computadora puede ser descrita como una máquina semiótica y procesadora de lenguajes. Es a través de convenciones y estructuras de la interfaz gráfica del usuario que nuestra interacción con los objetos digitales es mediada. Lo que se muestra en la pantalla es el resultado de representaciones de orden múltiple (o traducciones) que permiten la inscripción, procesamiento y presentación de datos.

El reconocimiento de la naturaleza digital de los textos implica el de su complejidad, “en la medida en que engloban el texto visible y el no visible, el opaco: el lenguaje de programación. [...] Desde este punto de vista la obra es todavía más un tejido, un textum, un auténtico ovillo textual que hay que ir deshilachando para descubrir todos los matices y todas las posibilidades” (Borràs, 2012: 61).

2.5.3. Sistemas de signos participantes

Como se explicó con anterioridad, el proceso de desdiferenciación de códigos en el entorno cibernético ha propiciado la integración de diferentes lenguajes en una misma obra –textos, imágenes fijas o en movimiento, sonido y sus combinaciones–, además de la conectividad y posibles ademanes de la persona. “La lectura ya no puede reducirse a la decodificación del sistema alfabético, tanto porque no basta con descifrar para leer, como por el hecho de que el código alfabético no es el único sistema de signos que es susceptible de ser leído” (Gutiérrez, 2008). Al sumarse el resto de los recursos semióticos se llega a un entorno de mixturas y posibilidades múltiples para el encuentro entre autores, obras y lectores.

Hayles (2008: 163-165) sintetiza cuatro características del texto mediado por la computadora, útiles para clarificar la relación entre los distintos sistemas de representación:

- Existe en capas. Por estas se entiende a los diferentes niveles del código que se recuperaron del análisis de Cayles en el inciso anterior: los textos son un proceso de interpretación en cascada, con algunos que los usuarios casi nunca ven, desde los voltajes alternados que se correlacionan con el código binario, las expresiones mnemónicas del lenguaje ensamblador, el código fuente, hasta llegar el texto literario visible al lector.
- Tiende a ser multimodal. Debido a que el código binario es común a todo tipo de representaciones –texto, imágenes, video y sonido–, la computadora se convierte, “como sostiene Lev Manovich, en el medio que contiene todos los otros medios de comunicación” (Hayles, 2008: 164).
- El almacenamiento es independiente del funcionamiento. Con la impresión, el almacenamiento y el funcionamiento coexisten dentro del mismo objeto; en la computadora, por el contrario, los archivos

reproducidos en un equipo local pueden estar almacenados en un servidor situado en otra parte del mundo.

- Muestra una temporalidad fracturada. El lector no posee el control de la velocidad con la que el texto se vuelve legible; el tiempo de carga, por ejemplo, en ocasiones impide que sea desplegado en la pantalla. Hasta los movimientos del cursor contribuyen a las múltiples y diversas maneras en las que se fractura.

Manovich (2001, en Morris, 2013: 16) puntualiza que, al ser representaciones numéricas, todos los objetos que se incluyen en los nuevos medios son susceptibles a una manipulación algorítmica (para deformarlos, transmitirlos, probarlos, acelerarlos, detenerlos, sobresaturarlos o atenuarlos) –Morris añade el reciclaje de segmentos de código en otros poemas y programas (Morris, 2013: 8)–. Los mismos datos pueden aparecer mediante un código visual, acústico o kinestésico. El elemento a resaltar, desde su punto de vista, es la manera en la que esta posibilidad de manipulación convierte a un espectador en un usuario activo u operador.

La disponibilidad de los diversos sistemas semióticos no obliga a su utilización en todas las creaciones literarias, es opción de los autores la integración de unos u otros, y de los lectores su preferencia por acercarse a ellos; a la par, los otros actores participantes del proceso cultural en su conjunto pueden aprovechar alguno, en específico, de acuerdo a la respuesta estética que buscan despertar.

Los distintos códigos de representación, independientemente de su base binaria, poseen otros puntos de contacto y yuxtaposición. El texto, ya sea en soporte impreso o digital, toda vez que adquiere una forma particular para ser discernido a través de la vista, *es una imagen*. De esta manera, aun cuando el acercamiento al texto se dé a través de un formato lo más sencillo posible, ha pasado por un proceso de diseño que implica consideraciones de trazo tipográfico, de color, contraste y legibilidad –cuando menos– (Ilustración 1). El software para acceder a los *eBooks* en formato epub sin ilustraciones o sonidos, por ejemplo, y que pudiese parecer a los lectores un proceso transparente en el sentido de no llamar la atención hacia sí mismo, logra esto gracias a, precisamente, un correcto manejo de los aspectos mencionados. Las plantillas de formación editorial que se ofrecen prediseñadas en los sistemas para generación de blogs tipo WordPress o programas de autopublicación como Creatavist,⁴⁷ entre muchos otros, abonan a que las creaciones independientes cuenten con los requisitos mínimos de diseño gráfico para una publicación.

⁴⁷ wordpress.com y atavist.com, respectivamente.

Una imagen fija, en un archivo tipo mapa de bits, puede incluir un texto, pero a su vez este podría aparecer como elemento no diferenciado de otros gráficos que le circundan. Es el recurso idóneo para los tesoros bibliográficos antiguos pertenecientes a las grandes bibliotecas. Piénsese en el caso de La Biblia de Gutenberg (1454) de 42 líneas, consultable en este formato en la Biblioteca Británica y para la cual también es factible que exista la transcripción del latín en versión de texto simple. Sin embargo, su valor histórico y cultural llama a ser ofrecido, en primera instancia, como una digitalización, espejo de la versión impresa (Ilustración 2).

La posibilidad de incluir el sonido y la voz en los medios de transmisión informáticos ha favorecido que audiolibros y podcasts, por ejemplo, ayuden a la inclusión de segmentos de la población que pudiesen encontrar dificultades en integrarse a la literatura mediante maneras tradicionales, como los invidentes, débiles visuales y personas en rezago educativo. Además, en las grandes ciudades permite a los individuos aprovechar tiempos de traslado o de espera para acercarse a diversos autores. Los portales Descarga cultura (UNAM, 2009) y LibriVox (McGuire, 2005) son muestra del potencial de este recurso.

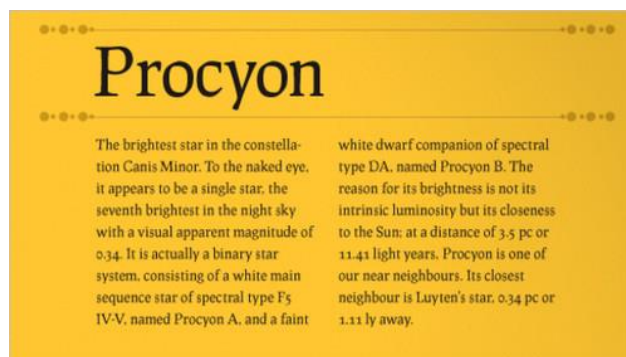


Figura 1. Prociono. Fuente tipográfica para pantalla. Fuente: A Good Company (2009).



Figura 2. La Biblia de Gutenberg (1454), portada del libro de los proverbios. Fuente: British Library.

La imagen en movimiento, con o sin sonido, también ha logrado constituir su propio espacio. En *Cinco poemas concretos*, Caselli (2007) reconstruye y adapta sendas obras de diversos poetas mediante el movimiento. Las letras son las unidades visuales para generar la animación, con el audio enfatizando el diálogo entre los distintos recursos. El resultado es un ejemplo patente del uso y el rol de cada uno de los sistemas semióticos trabajando en colaboración para el

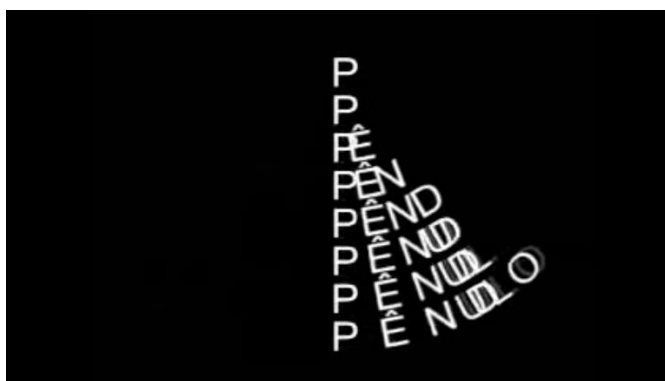


Figura 3. Captura de pantalla de *Cinco poemas concretos*
Fuente: Caselli (2007).

efecto estético (Ilustración 3). El hecho de que esta pequeña colección sea una reinterpretación de obras originalmente publicadas en papel, demuestra esa comunicación y progresión entre ambos soportes.

Giovine (2015) ayuda a distinguir el área de intersección en este género:

Con la poesía visual comenzó a hablarse de direccionalidad en la lectura. Dirección implica movimiento. Y, a través de los distintos usos del espacio, la alternancia de tipografía y la inclusión de imágenes y formas, tanto en un plano bidimensional como tridimensional, los poemas visuales hicieron que el lector-perceptor estableciera nuevas relaciones gestuales con el texto.

El vínculo entre lo impreso y lo digital se da en doble vía y a través de los diferentes géneros literarios. La textualidad electrónica, afirma Hayles (2008: 162), ha propiciado una tensión gracias a la cual autores de novelas han incorporado desarrollos innovadores en su narrativa y planteamiento visual. La autora resume esta dinámica en dos vertientes que parecen opuestas, pero son complementarias: “la imitación de la textualidad electrónica a través de recursos comparables en la impresión, muchos de los cuales dependen de lo digital para ser rentables o incluso posibles; y la intensificación de las tradiciones específicas de la impresión” Hayles (2008: 162). Como muestra de lo primero cita *Extremely Loud and Incredibly Close*, de Johnathan Safran Foer (2005), novela en la cual el protagonista mudo intenta comunicarse telefónicamente con su exesposa a través de los tonos del aparato.⁴⁸ Así se genera página y media de un lenguaje en código numérico prácticamente ininteligible para el lector, con lo cual se subrayan los problemas de comunicación entre los personajes. En la segunda vertiente, para *House of Leaves*, Mark Danielewski (2000) propone una composición tipográfica muy compleja solamente posible por el manejo de las herramientas de los programas de diseño editorial más avanzados (Ilustración 4). El recurso responde a una trama donde el personaje principal es una casa, cuya distribución es laberíntica y cambiante, por tanto, la forma es fondo: el texto es imagen, y la imagen comunica movimiento.

⁴⁸ Con un teclado telefónico de botones numéricos, por ejemplo, el recurso equivaldría a que, para transmitir “hola”, habría de digitarse 4,4,6,6,6,5,5,2.

Los distintos sistemas semióticos, como se ha comentado, actualmente es posible encontrarlos en solitario o en combinaciones múltiples. Persiste una gran variedad de opciones para las experiencias de lectura estética, además de las propuestas innovadoras que se presentan día con día. Cada uno aporta especificidades al acervo cultural disponible en la Red.

2.5.4. Cerradas, interactivas y participativas

Las obras literarias, como textos narrativos, a decir de Orihuela (1997: 38-39) entrañan tres aspectos: “al contenido del relato (historia), a su forma (estructura) y al propio acto de enunciarlo (contar). Así, la narración, como historia, estructura y acción de contar relatos, abarca tanto su contenido, como las condiciones de su enunciación”. El autor explica que, tradicionalmente, estas dimensiones básicas implican un modelo de comunicación lineal de estructura estable, cerrada, a cargo del narrador, quien ha seleccionado la información, su disposición en una secuencia determinada y su enunciación, lo cual consigue tanto el control del tiempo del relato como cierta respuesta emotiva de sus lectores. Sin embargo, con la generalización de los soportes digitales, ha florecido un nuevo modelo narrativo, el interactivo, “caracterizado por la creciente participación del usuario en el proceso de construcción”. En este, continúa, “los contenidos permanecen abiertos y, en gran medida, dependen de las propias elecciones del usuario, las estructuras no están predeterminadas, sino que las genera el propio usuario con su navegación que, a la vez, es el nuevo modo de enunciación” (Orihuela, 1997: 39).

Como en otros matices tratados, la manifestación de estas tres dimensiones se da en grados varios y combinaciones múltiples, con experimentaciones presentes ya en las obras impresas —los juegos en la estructura narrativa de *Rayuela* (Cortázar, 1963) y las múltiples voces de *Conversación en la Catedral* (Vargas Llosa, 1969), por citar dos—. En los libros electrónicos hay muchos ejemplos de obras que se ofrecen en versiones lineales cerradas, que constituyen meramente cambios en el soporte y el despliegue del lenguaje escrito.

La interacción se da, en principio, a través de las llamadas ligas o vínculos de hipertexto; estas permiten que, al dar clic sobre una palabra, la lectura tome un camino diferente al que seguía si se continuara linealmente, apareciendo un texto nuevo en su lugar. El término genérico, señala Coover (1992), acuñó por Ted Nelson en la década de 1960 para describir la escritura no secuencial posibilitada por la computadora. En contraste con el carácter unidireccional de las páginas impresas, el hipertexto ofrece

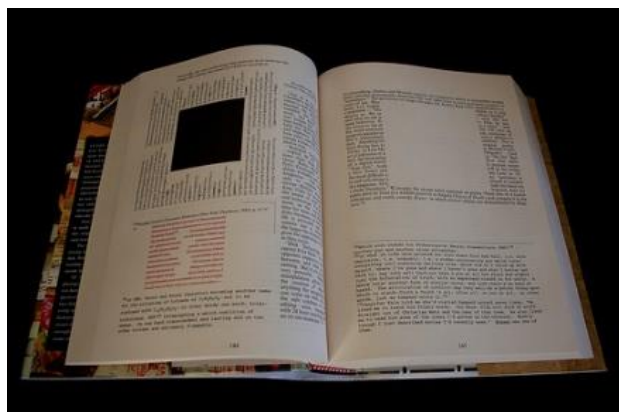


Figura 4. Imagen de una doble página de *House of Leaves* (Danielewski, 2000).

varias rutas alternativas entre sus segmentos: es divergente y polifónico, favorece la pluralidad de discursos, liberando al lector de la dominación por el autor. Se dice que el lector y el autor de hipertexto se convierten en coaprendices o coescritores, por así decirlo, compañeros de viaje en la asignación y reasignación de los componentes textuales (y visuales, cinéticos y auditivos), no todos los cuales son proporcionados por lo que antes era llamado el autor (Coover, 1992).

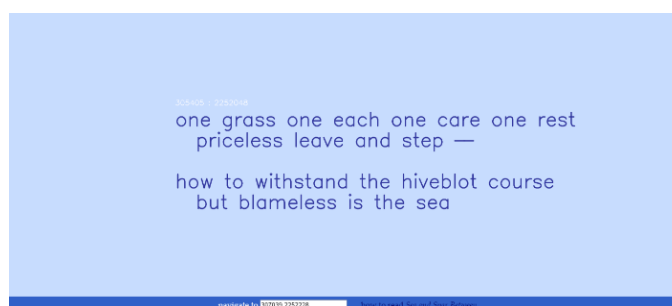


Figura 5. Acercamiento a una de las estrofas “fijadas” gracias al acercamiento mediante el manejo del ratón. Fuente: *Sea and Spar Between* (Montfort & Strickland, 2010).

Varios expertos en teoría literaria establecen dos ámbitos en la interactividad (Aarseth, 1997; Hayles, 2008; y Morris, 2013). En el primer caso, la obra mantiene una estructura cerrada; los hipervínculos llevan a espacios todavía predeterminados por el autor y, aunque el lector puede decidir su propia ruta, aún es un entorno limitado por el primero. En muchas ocasiones, la lectura entra en ciclos que regresan varias veces al mismo sitio; “Las estructuras de bucle de los hipertextos electrónicos y la repetición a la que se ve forzado el lector/usuario hacen que estas obras sean, en comparación [con la estructura del código que se puede hojear,] más coercitivas en lugar de menos” (Hayles, 2007). Como mínimo, afirman, esto mantiene una fuerte herencia con la impresión, las ligas funcionan a modo de equivalencia a las notas al pie, las notas al final y las referencias cruzadas, por ejemplo. En contraste, establecen los especialistas, existen otras propuestas literarias abiertas, en las cuales las rutas son mucho más inciertas, los lectores sí tienen el control sobre la construcción de la narrativa y: “Se requiere un esfuerzo nada trivial para que el lector pueda atravesar el texto” (Aarseth, 1997: 1).

*Sea and Spar Between*⁴⁹ (Montfort y Strickland, 2010) “es un generador de poesía que define un espacio del lenguaje poblado por una serie de estrofas comparables al número de peces en el mar, aproximadamente 225 billones”. El texto, que se actualiza a cada momento, se obtiene mediante la aplicación de un código informático que combina la poesía de Emily Dickinson y la novela *Moby Dick* de Herman Melville; cada estrofa funciona mediante dos coordenadas náuticas, latitud y longitud, que el lector activa y/o fija mediante el uso del ratón, del teclado o de la pantalla táctil (Ilustración 5).

Así, la interactividad viene a sumarse como una opción a los diferentes sistemas de signos que, de manera independiente o integrada en aproximaciones multimedia, constituye el nutrido acervo de lectura literaria disponible en los espacios virtuales. A estas características, Córdón-García (2010: 5) añade dos más: la intertextualidad, “en el sentido de creación múltiple y compartida”, y la yuxtaposición de formatos.

⁴⁹ *Entre mar y mástil*.

La cocreación se ha favorecido por el desarrollo de internet hacia su segunda etapa, ya sea que se le denomine “la Web 2.0, la Web viviente, la Hiper Red, la Web activa o la Web de leer/escribir” (Tapscott y Williams, 2010: 19), pues, entre otras cosas, posibilita la “transmisión de información en tiempo real, y la intervención del receptor en la articulación de los procesos comunicativos” (Cordón-García, 2010: 2). Igarza (2009) destaca que las implicaciones de este fenómeno son, ante todo sociales, más que tecnológicas: “Las redes globales conforman un tejido que permite poner en relación simultánea un número creciente de interlocutores/usuarios/receptores-emisores, de manera que todos participan por un período determinado de un espacio virtual compartido que sólo existe en sus intelectos” (Igarza, 2009: 37).

El investigador manifiesta que aparece un nuevo ecosistema mediático, una red que posibilita espacios de encuentro activos, donde se tiende a la individualización del receptor, a la personalización del mensaje y a las prácticas sociales colectivas dirigidas, entre otros intercambios, a los simbólicos. Las formas de participación transitan entre las intuitivas, las personales, las privadas, e inclusive las intrusivas. Los autores pueden, por voluntad propia, abrir puntos de encuentro con sus públicos para alimentarse de su opinión en la creación de una historia construyendo una relación más o menos continua. En otras ocasiones, son los lectores quienes buscan compartir su punto de vista. Curiosamente, “se revela que a medida que se promueve una recepción virtualizada, aislada e individuada, al mismo tiempo, el consumo presencial, compartido y participativo se incrementa” (Igarza, 2009: 178).

Igarza hace hincapié en que los espacios virtuales colaborativos han multiplicado su uso, a consecuencia de la proliferación de los dispositivos móviles con conexión a internet, pues además de en el trabajo y el hogar, actualmente las personas aprovechan cualquier momento disponible –aun cuando sea de breve duración– para acceder a sus sitios web favoritos. Esto abre nuevas oportunidades para el consumo cultural, incluida la lectura multimediatizada, que ha visto florecer subgéneros como la ficción mínima. “El microproducto-contenido encuentra todo el tiempo en el móvil el soporte ideal para ser visto o leído durante algunos segundos o minutos, el tiempo entre dos estaciones de metro, la cola de espera o el café de la pausa a mitad de la mañana” (Igarza, 2009: 128). En redes de *microblogging* como Twitter, es posible encontrar espacios de literatura sujetos a los 140 caracteres marcados en sus mensajes y que son compartidos múltiples veces por los mismos lectores (Ilustración 6). También se ha utilizado para experimentaciones de escritura colectiva. *El relatweet*, iniciativa del periodista Allendegui (2008), comenzó con un mensaje propio para convertirse en una novela producida por 39 autores. El texto completo puede consultarse en su versión de cinco capítulos en el blog de Allendegui.

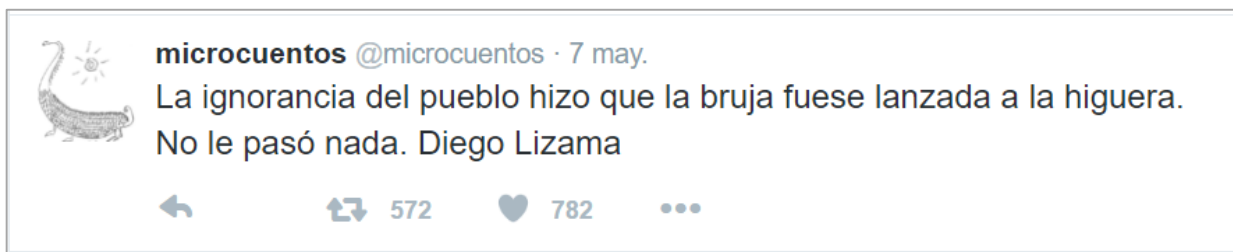


Figura 6. Twitteratura, ejemplo de minificción. Fuente: perfil @microcuentos.

Martín Barbero (2002) coincide en la relevancia social que implica la transformación del ecosistema comunicativo tal como se ha dado, y que, desde su punto de vista, “afecta los modos de circulación del saber. [...] es disperso y fragmentado como el saber puede circular por fuera de los lugares sagrados que antes lo detentaban y de las figuras sociales que lo administraban”. Las distintas maneras en que los usuarios/lectores/escritores pueden participar, engloban, ya sea a las trayectorias interactivas de lectura de una obra en particular, o a los ambientes que integran todas las fases del proceso cultural en una sola plataforma. Este tipo de portales, además de posibilitar la autopublicación, han propiciado la creación de nuevas categorías y criterios de selección en la literatura, fruto de las inquietudes de los lectores y su actuar cotidiano. Medium,⁵⁰ por ejemplo, es una comunidad de lectura social disponible en la Red o mediante aplicaciones en las plataformas iOS y Android; tan solo para esta última opción, a mediados del 2017 acumulaba más un millón de descargas. “Cada día, miles de personas recurren a Medium para publicar sus ideas y perspectivas. Líderes. Artistas. Pensadores. Y los ciudadanos comunes y corrientes que tienen una historia que contar. Los mensajes van desde los escrutinios de los asuntos mundiales hasta los ensayos profundamente personales” (Williams, 2012). Sus usuarios pueden suscribirse para recibir notificaciones sobre sus géneros y temas favoritos, acompañados de un criterio novedoso: el tiempo de lectura aproximado para cada texto, señalado en minutos.

Un ángulo más por considerar en relación a las obras literarias, cuyo proceso se lleva a cabo a través de los dispositivos electrónicos, Krieger-Olinto (2012: 183) lo denomina como “la puesta en escena”. Con ello se refiere a los gestos performativos “que transforman el carácter textual en evento dinámico, inseparable de los afectos y del cuerpo”. Para acceder al poema digital *Grita* (Aburto, 2005) se requiere, primero, que el lector juegue un poco con el índice móvil de la página que contiene todas las obras de la colección, y luego que obedezca al título para que el texto se despliegue. Las frases que aparecen no siguen un orden específico y desaparecen en cuanto la persona suspende su grito; la obra “busca robar el aliento de los lectores, aprovechando el poder semántico de la voz humana” Krieger-Olinto (2012: 183) (Ilustraciones 7 y 8).

⁵⁰ medium.com

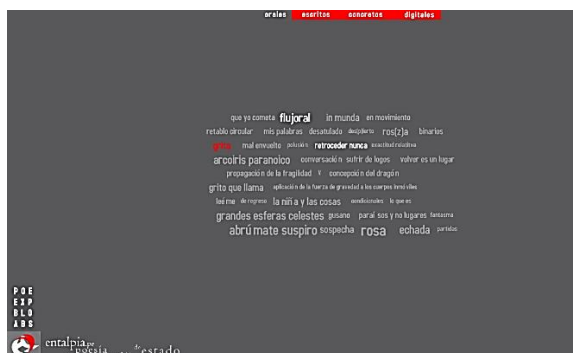


Figura 7. Pantalla con el índice de la colección de poemas.
Fuente: Aburto (2005).

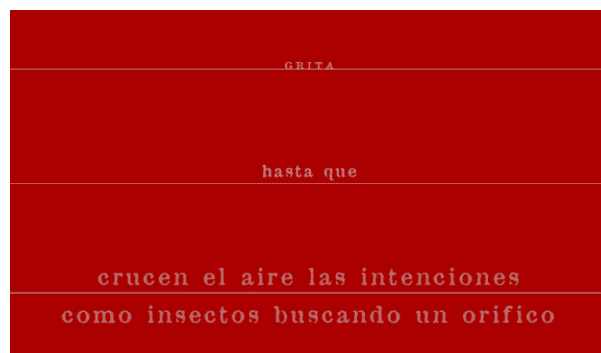


Figura 8. *Grita* (Aburto, 2005). Uno de los posibles poemas que se obtienen como resultado al gritar. Fuente: Aburto (2005).

2.5.5. Digitalizadas y nativas digitales

Como se ha planteado, los ángulos a partir de los cuales se comprende el sistema en el que están inmersas las obras literarias en la Red son heterogéneos. Cada uno de ellos puede ser considerado como un criterio de categorización o posible taxonomía de dichas obras. Hayles (2002: 19) sostiene que la naturaleza electrónica del texto obliga a no ignorar el soporte de su producción. Enfatiza que la materialidad del artefacto debe ser central para la comprensión de cómo ha cambiado la literatura bajo el impacto de las TIC. En el transcurso de los años, Hayles (2008: 160) ha reflexionado sobre cómo la nueva complejidad de la superficie textual trasciende lo tecnológico y afecta los nuevos tipos de experiencias lectoras —desde un punto de vista fenomenológico—; también desde lo conceptual, al examinar las estrategias empleadas en la impresión y la literatura electrónica en tanto interactúan con las mutuas posibilidades y tradiciones; además desde lo temático, con los mundos representados que desarrollan la literatura experimental impresa y digital. Para entender todo lo que esto representa, diversos estudiosos han propuesto una clasificación básica en dos vertientes, sustentadas, primordialmente, en la consideración de

si el ordenador actúa únicamente como un nuevo soporte de información, lo que podríamos denominar una tecnología de transferencia textual, o bien si su presencia modifica las condiciones de producción, transmisión y recepción de los textos, inclusive cabe plantearse si su aparición llega a generar nuevas posibilidades de creación, lectura e interpretación de la literatura (Borràs, 2004: 273).

De esta forma, los especialistas asignaron, a la primera de las dos opciones, la categoría de obras “digitalizadas”, y a la segunda, la de obras “nativas digitales” (Engberg, 2007: 3).

2.5.5.1. Obras “digitalizadas”

Engberg (2007: 3) define una obra “digitalizada” como: “un texto transpuesto de la impresión a la forma digital al tiempo que conserva gran parte o la mayor parte del carácter original de la impresión”. En este

caso, y a pesar de que la pieza literaria ha atravesado un proceso de mediación que incluye el aparato y el sistema que utiliza para su despliegue, los efectos poéticos y estéticos que busca despertar en el lector no dependen del medio electrónico.

Este último factor es cardinal como perspectiva de definición, pues es aquello que permite trazar la línea esencial entre los dos tipos de obras, aun considerando el posible uso de los diferentes sistemas de signos o recursos de interacción y participación que se analizaron en los incisos previos. En los *eReaders* que utilizan tinta electrónica, por las limitantes del dispositivo en sí, la oferta de títulos está sujeta, en mucho, a este tipo de obras. Aunque los dispositivos móviles (tabletas o teléfonos inteligentes), así como los monitores de computadoras (escritorio o portátiles) aportan mayor flexibilidad, los formatos más usuales de transferencia que se centran en el libro electrónico (epub, movi, pdf, doc, entre otros) muestran un fuerte legado de la impresión: la capacidad de registrar notas y subrayar el texto surgieron como recuperación de prácticas que los lectores extrañaban en el texto impreso; los recursos multimedia o los hipervínculos, como se comentó, se mueven un poco del extremo, pero no alcanzan a romper la lógica original. “Al leer en pantalla nos adentramos directamente a la escritura y es posible hacer participar a otros elementos como las imágenes, los límites del formato, y la música, pero éstos no se compenetrán sino acompañan al discurso” (Ayala, 2015). El recurso adicional del acceso a diccionarios, como información periférica, enlaza además el tema de la postura ante el escrito –eferente o estética– que se planteó en el inciso 2.4.2 (Rosenblatt, 1988), moviendo el fiel de la balanza hacia la primera aproximación.

La raigambre en la tradición impresa de este conjunto de obras hace que los géneros que lo componen coincidan con aquellos tradicionales: novela, cuento, poesía, etc., aunque, como ya se expuso, auspiciando el auge de algunos y la aparición de temáticas noveles.

2.5.5.2. Obras “nativas digitales”

La segunda categoría, nombrada obras “nativas digitales”, está integrada por la denominada e-literatura, literatura electrónica, literatura digital o *e-lit*. Se define como aquella que incluye “aspectos literarios importantes que aprovechan las capacidades y contextos proporcionados por el ordenador autónomo o en red” (ELO, 2008, s/p).⁵¹ Como esclarece Krieger-Olinto (2012: 182):

En este caso, escribir en la red no se refiere a la adaptación del usual proceso productivo a un nuevo medio de representación, sino que se caracteriza, primordialmente, por ser un procedimiento fundado exclusivamente en la creatividad estética específica, ofertada por los medios digitales, acentuando, por lo tanto, la diferencia. Esa literatura no tendrá el libro como etapa final, y consiste en textos imposibles de leer de izquierda a derecha y desde el inicio hasta el fin, porque el lector necesita, primero, configurarlos y, a veces, incluso producirlos. Estamos operando, por lo

⁵¹ La definición, como se aprecia, también considera a las computadoras no conectadas a la internet. En esta investigación, como parte del espacio virtual se tomarán en cuenta si es posible conseguir las a través de la WWW, sean para su consumo en línea o ya descargadas a un equipo propio.

tanto, con una literatura producida con palabras que se mueven, bailan, modifican sus colores y sus elementos y se alían con imágenes, sonidos y cuerpos pareciendo esperar su entrada en escena, como si fueran actores de letras móviles.

A diferencia de lo que sucede con las obras “digitalizadas”, el hecho de que estas creaciones literarias “fortalecen, destacan y tematizan las conexiones entre sí mismas como artefactos materiales y la esfera de los significantes verbales/semióticos que evidencian” (Hayles, 2002: 25), ocasiona cambios sustanciales en los tipos de literatura que se conciben y, por tanto, nuevos géneros específicos. Hayles (2007) propone una taxonomía para los mismos, única para los medios programables y en red, a partir de ejemplos y propuestas de diversos autores –los cuales se citan en el apartado respectivo–:

- Ficción hipertextual

Es aquella que se caracteriza por su estructura a partir de hipervínculos. En sus inicios estos eran únicamente entre bloques de textos, sin embargo, gracias al desarrollo de las TIC los trabajos posteriores han aprovechado gráficos, animación, colores y sonido, así como el potencial multimodal de la Red; con ello han conseguido nuevos esquemas de navegación y metáforas de interfaces que tienden a restar el énfasis a la liga como tal. Dentro de esta categoría se incluyen dos derivaciones:

Ficción en red. Bautizada por David Ciccoricco, constituye la ficción digital que utiliza la tecnología del hipertexto “para crear narrativas emergentes y recombinables” a partir del acceso a una colección de repositorios de datos.

Ficción interactiva. Posee elementos que la relacionan más fuertemente con los juegos de computadora. Dado que éstos pueden contener elementos narrativos, y la e-literatura recursos de los juegos, los límites entre ambos son poco claros. Markku Eskelinen establece una diferencia de énfasis parafraseada por Hayles: “podemos decir que con los juegos, el usuario interpreta con el fin de configurar, mientras que en los trabajos cuyo interés primario es la narrativa, el usuario configura con el fin de interpretar”. Este género expande el repertorio de lo literario gracias a sus gráficos, animaciones y representaciones visuales –inclusive de movimientos sobre el eje Z, la profundidad– y otras modificaciones a los recursos tradicionales de la literatura.

- Narrativa locativa

Constituye el nivel que sigue de la representación visual de las tres dimensiones; es la interactividad inmersiva en el espacio tridimensional real. Surgió como resultado de las conexiones mediante dispositivos móviles, con experimentaciones de ficciones cortas entregadas a través de celulares y enlazadas específicamente a cierto lugar mediante GPS. Algunas otras integran a la narrativa virtual con algún sitio real, como una galería o una sala con proyección de realidad virtual; los resultados son, una vez más, una frontera difusa, ahora con el arte digital. Se enfatizan, sin embargo, el texto literario y la construcción narrativa.

- Drama interactivo

En este género se combinan el mundo virtual y el real en un marco dramático flexible. Ejemplo de ello es la interacción de voluntarios de la audiencia con la proyección de actores situados en una ubicación remota; también ha sido interpretado en línea. Una vez más, se han generado zonas imprecisas entre la innovación lúdica y la improvisación colaborativa, retando a los escritores con respecto al uso de recursos narrativos tradicionales como la tensión, el conflicto y el desenlace. Janet Murray (1998, en Hayles, 2007) ha emitido el siguiente diagnóstico de desventajas y ventajas:

Al dar al público el acceso a las materias primas de la creación, se corre el riesgo de socavar la experiencia narrativa; [...] el llamar la atención sobre el proceso de creación también puede mejorar el involucramiento narrativo, al invitar a los lectores/espectadores a imaginar por sí mismos, en el lugar del creador.

- Narrativa transmedia

Busca construir un marco narrativo más profundo a través de diversos medios –página web, perfiles en redes sociales para cada personaje, por ejemplo–. Conviene aquí incorporar a Pratten (2011: 1),⁵² quien añade, preferiblemente, cierto grado de participación, interacción o colaboración de la audiencia. El encuentro con cada uno de los recursos debe intensificar la comprensión, el disfrute y el afecto por la historia. Afirma que: “Para lograrlo, la encarnación de la historia en cada medio debe ser satisfactoria por su propio derecho, mientras que el disfrute de todos los medios debe ser más grande que la suma de sus partes”.

- Arte generativo

Se utiliza un algoritmo que genera textos, de acuerdo a un esquema aleatorio, o bien, que mezcla y reordena textos preexistentes. Con el uso de este recurso se acentúan las divisiones lógicas y temporales presentes en toda la *e-lit*, así como la separación entre el campo del autor, el campo del texto y el campo del lector.

- Obra en código

Este tipo de trabajos hibrida expresiones de programación para crear un lenguaje criollo que genera evocaciones en los lectores humanos, especialmente en aquellos familiarizados con las denotaciones del lenguaje informático. En su forma más pura, también es ejecutable por la máquina, con ello duplica sus destinatarios –tomando a la computadora como un ente con inteligencia artificial–. Empero, son más comunes los casos que utilizan un “código roto”: la puntuación y expresiones coinciden con las de la programación y, aunque no son ejecutables, generan connotaciones del lenguaje tradicional mediante juegos de palabras y neologismos. Se visibiliza la condición básica de la textualidad electrónica: el código.

⁵² Este autor no es citado por Hayles en la obra de referencia.

- Poesía digital⁵³

En su acepción de poesía flash, se caracteriza por pantallas secuenciales que usualmente avanzan sin la intervención del usuario. Engberg (2007: 1-2) subraya que implica la exploración de la variedad de medios digitales y sistemas de representación, ensanchando el término “escritura” y vinculándolo, más bien, “a los orígenes líricos de la poesía que invocan los ritmos sónicos y visuales del género”. Este requisito diferencia estas obras, pues las diversas experimentaciones pueden incluir características coincidentes con los tipos de e-literatura previos.

Los antecedentes de los usuarios se correlacionan con su manera de vincularse con la literatura electrónica, apunta Hayles (2008: 138-139). Es preciso entender, afirma, que algunos llegan a ella con estrategias de lectura sofisticadas derivadas de su encuentro con las obras impresas pero con poca experiencia de interacción con la computadora y los recursos utilizados en videojuegos, sitios de realidad virtual o de arte digital. O lo contrario: usuarios avezados en las formas mediadas por el ordenador, pero con poca experiencia en la lectura y en la comprensión de la literatura impresa. A esto se añaden algunas aportaciones de Mora (2010): los lectores que son nativos digitales reciben y digieren fácilmente el concepto ampliado de textualidad, el cual engloba las diferentes manifestaciones de la dimensión visual que se han analizado. Para estos usuarios la información es fluida, un *continuum* indistinto de palabras e imágenes.

El actual arte digital multimedia también desafía a los escritores, quienes igualmente portan diversos conocimientos y tradiciones interpretativas, explica (Hayles, 2007). Algunos incorporan el trabajo de artistas plásticos; otros hacen equipo con artistas gráficos; unos más provienen de esta disciplina y, con programadores que escriben los textos, producen la obra en coautoría. Además, están quienes llegan desde su historia como autores en el medio impreso, a veces, deben recorrer una empinada curva de aprendizaje para que sus sensibilidades visuales y gráficas alcancen a su pericia verbal.



Olaechea (1986: 33) realza el carácter estético del libro desde su versión impresa, pues “ofrece la oportunidad de crear la belleza plástica, lo cual se ha traducido siempre en un desafío a los profesionales de las artes gráficas”. El escenario más o menos estable de su creación, producción, distribución, consumo y conservación, en el cual los diseñadores de la comunicación gráfica se insertaban con cierta dosis de certezas, ha migrado a un espacio de continua transformación, potenciando los retos que enfrentan.

⁵³ Si bien Hayles denomina al conjunto de este género como Poesía flash, Engberg (2007, p. 2) utiliza el término poesía digital, separándolo del lenguaje de programación específico. Lo mismo hacen Morris y Swiss (2013) en su antología *New Media Poetics: contexts, technotexts, and theories*. Se considera más preciso el segundo, dado que flash no es el único que se usa para crear este tipo de obras.

Mientras que: “El contenido (texto) grabado o impreso en un continente (libro) era algo fijo, cierto, sencillo y preciso”, afirma Ayala (2015), el entorno existente, con la editorial, la librería y la biblioteca como autoridades, se trastoca con los libros electrónicos que: “no son fijos, que están interconectados a otros textos, que propician lo disruptivo, que abren caminos a exploraciones, que invitan a desarrollar dietas cognitivas personales”. Las estructuras anteriores pierden valor y deben reinventarse. El resultado es un mundo en el cual privan la volatilidad (con la pantalla), la incertidumbre (la posible comparación con otros textos), la complejidad (la lectura social o compartida) y la ambigüedad (pues se admiten distintas interpretaciones).

Sánchez Mesa Martínez (en López Martínez, 2011: 46-47), por otro lado, opina que el cambio de soporte en papel al soporte virtual representa grados más elevados de complejidad, y comenta tres facetas. La primera, en la creación, donde pregunta:

si la autoría es colectiva (equipos de escritores, diseñadores, ingenieros informáticos y de sonido, animadores, músicos, videocreadores o cineastas...) o parcialmente automática (textos generados por ordenador, aleatorios o combinatorios) o realmente interactiva (intervención de los lectores en el desarrollo del texto), ¿quién es “el autor”?

Con respecto a la segunda, complejidad en la recepción, pues el lector no solamente lee el ciber-texto, también es posible que lo manipule, lo explore, lo modifique, incida sobre su desarrollo y tal vez sobre su desenlace. En muchas ocasiones la comprensión se construye a partir de una experiencia multimodal integrada por textos, sonidos y música; que se desenvuelve a través de imágenes en movimiento.

En tercer lugar, complejidad en la distribución, pues la literatura digital ofrece una mayor variedad de formatos, soportes y expresiones –DVD, *online*, *performances*, galerías de arte o museos, *e-Books*, etc.– acompañados de cambios en la estructura tradicional del mercado literario, con la autoedición y varios nuevos modos –bitácoras, *microblogging*, producciones transmediales, etc.– a la par de distintos esquemas de propiedad intelectual.

Aun cuando la obra literaria se disfrute en versión de texto simple, si se aloja y transmite a través del espacio virtual, ya involucra un proceso cultural, con actores, agentes y factores que pueden facilitar, promover, dificultar o impedir el encuentro con ella, así como la interacción o la colaboración entre autores y lectores. En este contexto, la participación de los diseñadores de la comunicación gráfica es indispensable, sea que su aportación se dé en uno solo de los momentos o para propiciar la dinámica de conjunto.

3. Marco metodológico

El profesional del diseño de la comunicación gráfica que se adentre al universo expuesto en los dos primeros capítulos debe comprender que, en él, se imbrican tradiciones milenarias de la historia de la cultura, avances en las tecnologías de la información y las comunicaciones, estudios sobre las industrias creativas, conocimientos sobre la lectura, análisis de teoría literaria y responsabilidades sociales. A todo ello, el DCG debe contribuir con lo propio, integrarse a un proceso en evolución constante. Se necesitó analizar de qué manera puede lograrse y sintetizar los modos de ajustarse al desarrollo. Con esta intención, en este capítulo se expone la metodología empleada durante la investigación y se detallan las estrategias utilizadas en cada una de sus partes.

3.1. Objetivos

El objetivo general presentado al inicio: “Demostrar que el DCG es crucial para integrar las distintas potencialidades que el espacio virtual aporta al circuito cultural comunitario de la lectura estética”, se complementa con otras metas parciales que ayudan a su construcción:

Objetivos específicos

- Establecer un estado de la cuestión sobre las obras literarias en la Red, entendidas como bienes culturales.
- Descubrir y analizar las maneras en las que el DCG ha respondido a los retos que implica el diseño del libro electrónico y las prácticas de lectura estética asociadas.
- Construir un marco conceptual actualizado sobre el rol del DCG en el circuito cultural comunitario de la lectura estética en el espacio virtual.
- Dotar al DCG de herramientas útiles para potenciar las prácticas personales y sociales vinculadas a la lectura estética, gracias a las ventajas del entorno virtual en las fases del proceso cultural y sus intersecciones.

3.2. Pregunta de investigación

Los propósitos anteriores contribuyen a arrojar luz sobre la pregunta de la investigación, expresada en el siguiente enunciado: ¿Cuál es la función que debe ejercer un DCG dentro del circuito cultural comunitario de la lectura estética en el espacio virtual?

3.3. Hipótesis

La respuesta esperada a la pregunta anterior se formula en la hipótesis de investigación:

El DCG constituye un nodo integrador fundamental para aprovechar las distintas potencialidades que el espacio virtual aporta al circuito cultural comunitario de la lectura estética.

Se precisa, sin embargo, considerar la posibilidad de que la expectativa no se cumpla; en consecuencia, se plantean las siguientes opciones:

Hipótesis alternativa

El DCG realiza funciones útiles, no necesariamente primordiales, para aprovechar las distintas potencialidades que el espacio virtual aporta al circuito cultural comunitario de la lectura estética.

Hipótesis nula

No se encontraron evidencias que permitan determinar que el DCG constituye un nodo integrador fundamental para aprovechar las distintas potencialidades que el espacio virtual aporta al circuito cultural comunitario de la lectura estética.

3.4. Metodología

¿Cómo emprender una investigación sobre un tema en el que confluyen un pasado histórico tan importante, un presente tecnológico en transformación continua y los futuros posibles que implica cualquier trabajo de diseño? ¿Cómo desgranar la multitud de aspectos involucrados con una actividad y un producto cultural de tanto valor simbólico? ¿Cómo verterlos de manera clara y sistemática para hacerlos comprensibles y llegar a sus implicaciones? ¿Cómo llevar los hallazgos hacia su posible empleo por los DCG? Para esclarecer esta complejidad, se decidió comenzar con un acercamiento teórico. Halverson (2002: 248-249) identifica cuatro atributos valiosos de la teoría:

- Su poder descriptivo. Es útil al marco conceptual, para dar sentido y describir el mundo.
- Su poder retórico. Ayuda a nombrar aspectos importantes de la estructura conceptual y cómo se relaciona con el mundo real.
- Su poder inferencial. Las inferencias remiten a fenómenos que aún no se comprenden lo suficiente como para saber dónde y cómo mirar; conducen a ideas para el diseño o a predecir las consecuencias de introducir cambios en un entorno particular.

- Su poder de aplicación. Reside en cómo trasladar la teoría al mundo real; se traduce en la necesidad de informar y guiar el diseño del sistema. Es necesario describir y entender el mundo en el nivel correcto.

Este abordaje inicial sirvió como fundamento para todo el trabajo. En cada capítulo se valoró la estrategia metodológica más adecuada, como se resume a continuación; las propiedades citadas se relacionan con cada uno de los capítulos; las fuentes de consulta han variado de acuerdo al propósito de cada sección (Tabla 2).

Capítulo	Estrategia metodológica	Atributos aplicables según Halverson (2002: 248-249)
1. Antecedentes	Teórica. Investigación documental	Descriptivo
2. Marco teórico conceptual	Teórica. Investigación documental	Descriptivo, retórico, inferencial
3. Marco metodológico	Teórica. Investigación documental	Inferencial, aplicación
4. Estudios de caso	Observación empírica. Estudios de caso mediante un análisis cualitativo	Retórico, inferencial, aplicación
5. Hacia un diseño para e-leer por placer	Teórica/analítica. Investigación documental	Descriptivo, retórico, inferencial, aplicación

Tabla 2. Resumen de estrategias metodológicas utilizadas en la investigación.
Fuente: Elaboración propia y a partir de Halverson (2002: 248-249).

En aquellos apartados teóricos donde la estrategia fue la investigación documental, las fuentes de información más fuertes constituyeron artículos académicos y libros; se acompañaron de referencias a ejemplos pertinentes encontrados en repositorios de información de renombre y, cuando la ocasión lo ameritó, de fuentes primarias generadoras de obras literarias en la Red.

En el capítulo uno, “Antecedentes”, se realiza una semblanza de algunos momentos que se consideran entre los más trascendentes en el desarrollo del tema. Se optó por un acercamiento histórico, gracias al cual el libro y su derivado electrónico se disociaron de un objeto definido de forma casi unívoca y sinónimo de la acción de leer. Se siguió una ruta semicronológica, en el sentido de iniciar cada inciso de acuerdo con su aparición temporal, sin embargo, sus consecuencias a veces impactaban directamente a otras épocas, por lo cual en su exposición se incorporaron los cambios sustantivos que se han dado con respecto a ese primer hecho, antes de regresar al esquema temporal. La breve panorámica sirve como entrada al sistema complejo que rodea al fenómeno indagado, conduce desde el pasado hasta el presente.

La imbricación de los diferentes aspectos, actores y circunstancias que intervienen en su evolución, y se evidenciaron en ese apartado, impone invocar al atributo retórico de la teoría señalado por Halverson (2002: 248-249), de modo que la disciplina del diseño de la comunicación gráfica comprenda

su función y logre ubicarla en ese concierto. A este propósito se aboca el capítulo dos, “Marco teórico conceptual”. Para conseguirlo, se llevó a cabo un acercamiento de lo general a lo particular; comienza con la elección de las industrias creativas como teoría de base para el análisis. Esta aproximación posibilitó delimitar y categorizar el problema, conducir los argumentos e introducir los distintos ángulos de manera gradual. El modelo de proceso cultural, como propuesta propia, utiliza el poder inferencial de la teoría.

Este tercer capítulo es nodal para transitar de este último nivel al de la aplicación; sirve de eslabón para llegar a la observación empírica mediante los estudios de caso, donde se coteja con el campo real. Por la relevancia de esta transformación, se ha reservado un subinciso para exponer el instrumento de análisis cualitativo diseñado para tal efecto, aplicado a dos procesos culturales que han girado alrededor de obras literarias en el espacio virtual; se presenta al terminar este sumario.

El capítulo cuatro, titulado “Estudios de caso”, aprovecha la estructura conceptual obtenida en el capítulo dos –el poder retórico de la teoría– para comprender el funcionamiento de cada uno de ellos –los relaciona con la dimensión inferencial–. El instrumento se aplica a ciclos culturales diseñados de manera independiente a esta investigación, por lo que se obtienen conclusiones a la inversa –es decir, la información obtenida se traduce en nuevas inferencias que guiarán a otros futuros circuitos comunitarios–. En la selección de las fuentes de información se ha seguido un acercamiento más antropológico, se amplían las referencias a recuentos de participantes directos de las experiencias analizadas.

De esta manera se llega al capítulo cinco: “Hacia un diseño para e-leer por placer”, en el cual se ponen en operación los cuatro atributos de la teoría. Las distancias y puntos de contacto detectados entre ambos estudios de caso derivan en conclusiones generalizables que comienzan a dar luz al objetivo y a la hipótesis de la investigación. Si bien a lo largo de toda la indagación se enfatizan las maneras en las cuales el diseño de la comunicación gráfica se ha hecho presente, este es el momento de volcarse de lleno hacia la disciplina. A los hallazgos, que tuvieron como punto de partida las industrias creativas, se les cambia de lente para nutrirlos con tres metodologías contemporáneas: *pensamiento de diseño* (Brown, 2009), *diseño centrado en el humano* (IDEO, 2014) y *diseño de transición* (Irwin, 2015); las dimensiones descriptiva y retórica de la teoría se ponen en operación. Con el fin de redondear y dar mayor profundidad y solidez a los resultados, se integran a la argumentación matices sobre el espacio cibernético traídos a colación por estudiosos de las tecnologías de la información y la comunicación: *interacción humano-computadora* (Carroll, 2013), *experiencia del usuario* (Unger y Chandler, 2012), *diseño de la Experiencia* (Hassenzahl, 2013), *diseño de la interacción* (Lowgren, 2013 y Svanaes, 2013), *computación social* (Erickson, 2013), *diseño contextual* (Holtzblatt y Beyer, 2013) y *computación afectiva* (Hook, 2013). Si bien la discusión se apoya de nueva cuenta en la investigación documental de fuentes académicas, la mayor carga de esta discusión recae en la reflexión analítica, que origina nuevas inferencias para llegar a una estructura conceptual propia de este trabajo. Se tiene el cuidado de que estas aportaciones originales fructifiquen mediante su poder de aplicación al volcarlas en instrumentos útiles para diseños futuros.

La valoración sobre los objetivos, pregunta e hipótesis que se presenta en el apartado de “Conclusiones”, sirve también de evaluación acerca de si las diferentes estrategias metodológicas utilizadas fueron adecuadas.

3.4.1. Instrumento para los estudios de caso

La información vertida en los ejemplos de lectura estética en entornos virtuales, brevemente citados en los dos primeros capítulos, permite observar la gran diversidad en sus posibles manifestaciones; es crucial que el diseñador de la comunicación gráfica comprenda las distintas facetas del fenómeno en el que pretende aplicar sus conocimientos y habilidades. Con ese objetivo en mente, en el capítulo cuatro se ofrece ese acercamiento a la realidad: cómo ocurre el desarrollo de circuitos culturales comunitarios enfocados a este tipo de actividad.

Un análisis de tipo cuantitativo o estadístico impediría adentrarse en la reflexión de aspectos sistémicos fundamentales. Debido a ello se seleccionó el enfoque cualitativo mediante estudios de caso de tipo ilustrativo: “Se trata principalmente de estudios descriptivos. Usualmente utilizan una o dos instancias de un evento para mostrar cómo es una situación. [...] sirven principalmente para convertir lo no familiar en familiar, dando a los lectores un lenguaje común sobre el tema en cuestión” (Becker *et al.*, 2012: 5). En relación al tema que se indaga, viabiliza el análisis a profundidad de las interrelaciones entre todos los actores y factores involucrados, las variedades en los matices respecto a las cuales se dan tanto las fases del proceso cultural, de acuerdo a distintas intencionalidades, como las aproximaciones a las obras literarias en sí; de esta manera, se comprende cómo se enlaza todo esto con el diseño de la comunicación gráfica.

3.4.1.1. Criterios de análisis

“[U]n estudio de caso es una indagación empírica que investiga un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto en la vida real, en especial cuando los límites entre el fenómeno y el contexto no son claramente evidentes” (Yin, 2009, en Hernández-Sampieri *et al.*, 2010: s/p). En cuanto al diseño del instrumento, se aprovechan las cinco orientaciones que ofrece Yin para conducirlos (1993, en Becker *et al.*, 2012: 7-8), que se resumen como: preguntas de un estudio, proposiciones del mismo (si las hay), unidades de análisis que considera, la vinculación lógica de los datos con las proposiciones, y los criterios para interpretar los hallazgos. La aplicación de estos cinco criterios es la siguiente:

Pregunta del estudio

¿Es útil el modelo de proceso cultural para identificar el papel del DCG en la lectura estética del espacio virtual?

Proposición del estudio

El modelo de proceso cultural es útil para identificar el papel del DCG en la lectura estética del espacio virtual.

Unidad de análisis

Como unidad de análisis para los estudios de caso se eligió al proceso cultural, con un énfasis en el circuito cultural comunitario (Ejea, 2012). En su selección específica se partió de las distintas conceptualizaciones y categorizaciones expuestas en el capítulo previo, a partir de las cuales se hizo una exploración inicial de los posibles ejemplos a analizar. La aproximación que se siguió es holística, es decir, se buscó entender a cada caso como un todo, relacionando a la obra literaria con el tejido comunicativo en que se presenta, para luego entrar a su análisis como bien característico y centro de ese ciclo.

La vinculación lógica de los datos con las proposiciones

De acuerdo a lo anterior, se escogieron dos casos que en principio se consideró que cumplieron con los siguientes parámetros:

- La lectura que se realiza es eminentemente estética.
- Se observa la presencia de las distintas fases del proceso cultural.
- Se accede a ellos gratuitamente, requisito indispensable para la intencionalidad coincidente con un circuito cultural comunitario.
- Se pueden utilizar distintos sistemas de signos (palabra escrita, sonido, imagen fija/en movimiento).
- Permiten analizar distintos acercamientos al lector (obras cerradas, interactivas y/o participativas).

Criterios para interpretar los hallazgos

Se parte, primeramente, del modelo de proceso cultural propuesto en el capítulo dos. Dado su carácter cíclico se comienza con el momento de *formación*, en el entendido de que también corresponde al final del periodo. Como segunda parte se habla de cada una de las fases transversales. Una tercera sección se dedica a los distintos grados en que se pueden encontrar tanto el circuito cultural comunitario como las otras intencionalidades posibles (comercial y artística) (Ejea, 2012). En un cuarto apartado se ahonda en las opciones y características de las obras literarias en sí mismas.

Al término de los momentos (después de *formación*, los de *creación*, *producción*, *distribución*, *consumo* y *conservación*), se presenta una síntesis textual y gráfica de las relaciones que desde él parten hacia cualquiera de los otros. Con el fin de atender sus singularidades, en el modelo gráfico propuesto para el proceso cultural se omitieron los actores que tradicionalmente se asocian a ellos;⁵⁴ así, las posibilidades quedan abiertas al descubrimiento de quienes puedan estar desempeñando esas funciones en el entorno virtual particular. Adicionalmente, para hacer más comprensible la información se asignaron colores a las fases, de modo que fuese más sencillo identificar los vínculos entre ellas (Diagrama 4).

⁵⁴ Familia/escuela, autor, editor, librero, lector y bibliotecario, respectivamente.

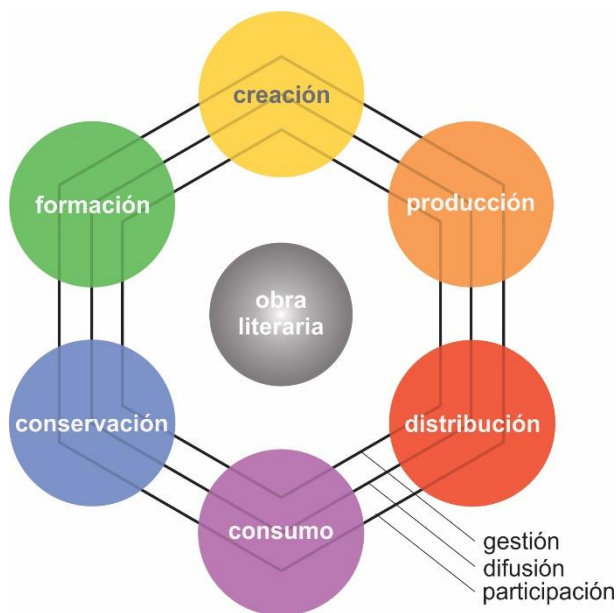


Diagrama 4. Modelo gráfico del proceso cultural a utilizar en los estudios de caso. Fuente: elaboración propia

La relación con el diseño de la comunicación gráfica se desarrolla en dos ámbitos: por un lado, en el de la respuesta operativa e inmediata, a lo largo del análisis se intercalan comentarios sobre las propuestas visuales que se encuentran. De mayor relevancia y como cierre de cada estudio de caso, por el otro lado, se examina el horizonte estratégico, enfocado en las maneras en las que, auxiliadas por el diseño, se solucionaron las necesidades de interacción entre los actores y elementos presentes. Se plantean los cambios observados respecto a un proceso editorial tradicional y las implicaciones que esto guarda para el rol que desempeñan los profesionales de la disciplina.

3.4.1.2. Casos elegidos

Es menester tomar en cuenta que cada caso es ilustrativo, representa una entidad en sí misma, por lo cual la orientación básica se ajusta a las particularidades de su proceso cultural. “El nivel de análisis es simultáneamente individual (caso por caso) y colectivo” (Hernández-Sampieri *et al.*, 2010: s/p). De acuerdo a las características comunes ya señaladas se decidió profundizar a partir de los opuestos: “Muestras diversas o de máxima variación. Busca[n] mostrar distintas perspectivas y representar la complejidad del fenómeno estudiado” (Hernández-Sampieri *et al.*, 2010: 397). Esta aproximación posibilita la obtención de conclusiones comparativas adicionales, no solamente en relación al papel del diseñador antes y ahora, sino también respecto a sus diferentes alternativas dentro del entorno digital, así como de sus posibles tendencias futuras como parte de este. De tal modo, los casos seleccionados son:

- *Perplex City* (Mind Candy, 2006)

Este es un ejemplo de obra literaria “nativa digital”, pertenece al subgénero de narrativa transmedia. La obra se construyó en tiempo real por un equipo de trabajo muy amplio, incluyendo escritores, diseñadores, expertos en acertijos y en desarrollo computacional, además de la colaboración de los lectores –que de esta manera intervinieron en la trama–. Esta experiencia se mantuvo durante dos años, tras lo cual se dio por terminada. El proceso cultural se gestó a partir de múltiples plataformas y recursos con una estructura abierta; los momentos del ciclo se produjeron como resultado de la interacción de los participantes.

- Wattpad (WP Technology Inc., 2006)

Se parte del mismo año que el caso anterior, sin embargo, este contrasta en varias formas. Es una comunidad de acceso gratuito para escritura, lectura y diálogo; las obras literarias que se generan

coinciden con la tipología de “digitalizadas”, es decir, el soporte electrónico representa una modalidad de transferencia textual para subgéneros literarios tradicionales como el romance, el misterio o el humor. Wattpad es un ejemplo de entorno cerrado en el que todas las fases del proceso cultural se encuentran dentro del mismo sitio web. La producción de narraciones es continua, por lo tanto, el acervo se actualiza y crece, día con día, desde su creación hace 10 años.

3.4.1.3. Fuentes de información

Si se considera que la unidad de análisis es el proceso cultural, entonces las fuentes de información y recolección de datos deben estar directamente vinculadas a él. Se eligió cuestionar su desarrollo y evolución desde una observación principalmente externa, es decir, mediante la consulta de recursos públicos, disponibles a través de la internet. Aquellos producidos en cada uno de los ejemplos incluyen, por tanto, sitios web de las compañías, referencias en prensa, recuentos de los creadores y participantes en páginas personales, registros de conferencias y colaboraciones en foros diversos, entre otros; estas orientaciones generales se adecuaron a las respectivas particularidades de cada caso. En contraparte, se decidió prescindir del contacto directo con los actores del proceso mediante cuestionarios o entrevistas; de este modo, se consigue una mayor objetividad y un acercamiento más parecido a la experiencia de los públicos originales.

3.4.1.4. Síntesis de resultados

La síntesis de cada unidad analizada se expone en dos secciones:

En la primera, se interrelacionan los enlaces descubiertos entre las diferentes fases del proceso cultural; esto permite cumplir el objetivo de comprender el fenómeno particular. El inciso se apoya de manera sustancial en el conjunto de las representaciones visuales elaboradas a lo largo del análisis, que se sintetizan en una gráfica de tipo estructura relacional que se acompaña de su interpretación (Meirelles, 2014: 46) (Diagrama 5).

En la segunda, se recapitulan los diversos recursos de diseño comentados a lo largo del análisis para, con base en ellos, obtener deducciones sobre el proceso. Es conveniente aclarar que se refieren de acuerdo al orden seguido en el desarrollo

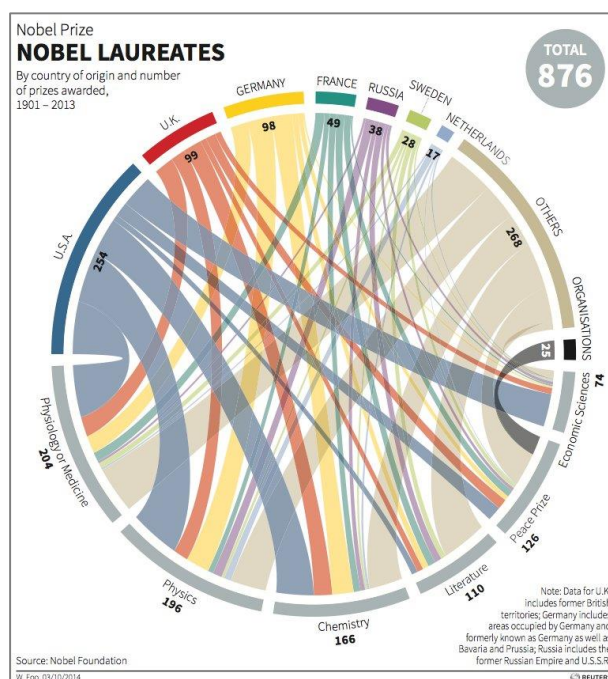


Diagrama 5. Ejemplo de infografía tipo estructura relacional.
Fuente: Nobel Foundation (2014)

del caso, se comienza por sus características generales, aunque muchos de ellos se manejen de maneras similares en diversas fases del ciclo. También se efectúa una reflexión sobre las diferencias entre un proceso tradicional –como el que se lleva a cabo para una obra impresa– y el que se ha encontrado en el espacio virtual; se revisan las implicaciones que estos cambios tienen en el rol del diseñador de la comunicación gráfica. Las valoraciones que motivaron la elección de cada caso, las cuales respondieron a criterios de análisis comparativo, sirven como elementos base para el capítulo subsecuente.



El marco metodológico que se explica a lo largo de este capítulo sirvió de guía para el desarrollo de la investigación; de la información se ha llegado a la conceptualización, a la categorización y a la posibilidad de inferir y generar criterios para el futuro de los diseñadores de la comunicación gráfica, así como uno de los fenómenos en los que puede incidir.

4. Estudios de caso

En este capítulo, se aplica el instrumento reseñado en el marco metodológico a los dos estudios de caso. Se hace un análisis detallado y a profundidad, siguiendo un mismo desarrollo general en cada uno, pero adaptado a las particularidades de cada proceso cultural. Los registros gráficos son un elemento importante, pues, gracias a ellos es posible evaluar el diseño asociado; además, se elaboraron diagramas que ayudan a visualizar, con mayor claridad, cada paso de la exploración.

4.1. *Perplex City (Mind Candy, 2006)*

4.1.1. Características generales de *Perplex City*

Perplex City (PXC) fue una propuesta de narrativa transmedia (Varela, 2013) de la compañía Mind Candy ubicada en Inglaterra. Su fase preliminar se lanzó en 2004 para generar interés; al año siguiente comenzó su publicación en toda forma. Como se comentó en el marco teórico conceptual, las obras de e-literatura llegan a encontrarse en fronteras que se traslapan con otro tipo de propuestas; en este caso, PXC también se catalogó como un Juego de Realidad Alternativa (JRA o ARG por sus siglas en inglés).⁵⁵ Así, mientras que su fase de creación terminó en 2006, la aventura que planteaba finalizó en febrero de 2007, cuando Andy Darley completó el objetivo y recibió el premio prometido de £100,000 (Darley, 2007 y Senderhauf, 2007).

El argumento desarrolla una historia de misterio alrededor de un artefacto llamado *Receda Cube*, robado de la Academia en *Perplex City*, ubicada en un planeta lejos de la Tierra. De modo desconocido, el objeto llega a esta última, donde permanece escondido en algún lugar de Inglaterra. Debido a que los ciudadanos de PXC no pueden viajar hacia acá, el director de PXC Academy pide ayuda a los terrícolas para encontrar el cubo, ofreciéndoles compartir indicios que él u otros colaboradores logren obtener y que son publicados periódicamente. Los antagonistas son los miembros de la organización llamada El Tercer Poder, quienes también buscan al valioso objeto. Estos elementos permitieron convertir la narración en una búsqueda del tesoro que integró el universo ficcional al mundo real.

⁵⁵ Alternate Reality Games

Desde el aspecto literario, *Perplex City* es una obra compleja. La comunicación con los lectores – los ciudadanos de la Tierra que ayudaban a recuperar el *Receda Cube*– se construía a partir de variados medios. La historia se contaba desde el punto de vista de distintos personajes de PXC (Varela, 2013), cada uno funcionando como un narrador a través de textos en su propio blog; además, tenían sendas direcciones de correo electrónico a las que se les podía escribir y respondían “personalmente” (Phillips, 2006).

La dualidad o multiplicidad de voces narrativas exige, desde el punto de vista de la recepción, un constante replanteamiento de las hipótesis y anticipaciones en la búsqueda del significado. La expresión literaria de una realidad mediante la combinación de múltiples enfoques o perspectivas no sólo permite atisbar, en cuanto que el autor así lo hace patente, los muchos modos posibles de interpretar las cosas que vemos, sino que obliga al lector a sumergirse en un proceso activo que le conducirá a esta misma percepción (Sotomayor, 2003: 33).

Para los lectores, *Perplex City* solo existía a partir de su rastro digital, otro de los principales medios era el periódico ficticio en línea, *Sentinel*, complementado por información adicional como el metro, mapas, la universidad, comercios y una firma discográfica –que lanzó un álbum real–, entre otros (Phillips, 2006). En PXC lo más valorado era el intelecto y la habilidad de resolver problemas, por ello, los personajes utilizaban acertijos para dar indicios a los participantes en la resolución del misterio.

A lo largo del camino, las pistas y las revelaciones se ocultaban en todos los medios disponibles: weblogs, periódicos, revistas, carteles, remolques de cine, mensajes secretos en discos compactos de música, mapas, llamadas telefónicas, SMS, transmisiones de radio, podcasts, *skywriting*,⁵⁶ correos electrónicos, juegos de computadora, acertijos (fuera de línea y en línea), videos, correo directo, búsqueda de objetos, drama de audio y código Morse (Varela, 2013).

Hon (2007) relata que durante los dos años que duró el desarrollo y realización del proyecto, tan solo de sitios web se acumularon más de 30, todos de acceso gratuito (Anexo A). El cúmulo y manejo de los recursos significó la coincidencia de *Perplex City* con el género de juego de realidad alternativa. El autor mencionado aporta una definición sencilla: “Son juegos de aventura que se desarrollan en el tejido de Internet y que usan herramientas que ya sabemos utilizar” (Hon, 2007). Phillips (en Phillips, Thompson, Alexander, Dena, y Barlow, 2006: 31-37) señala que estos deben cumplir con tres elementos básicos: exposición, interacción y desafíos.

- La exposición. Es necesario contar con un elenco de personajes bien definidos para que acerquen su mundo al lector, así como el entregar la información sobre la historia de fondo y la acción en tiempo real. En los JRA, el balance entre el juego y el contenido narrativo suele cargarse mucho más hacia el segundo. Esto contrasta con los videojuegos tradicionales, en los

⁵⁶ El término no tiene un equivalente en español, refiere a utilizar un avión pequeño para arrastrar o formar con humo un mensaje escrito de modo que sea legible desde el suelo.

cuales este elemento normalmente se limita a secuencias de video no interactivas que interrumpen el flujo de la acción o a inserciones de recuadros de información. Muchos JRA dependen de que los jugadores analicen el contenido con atención, con el fin de obtener pistas para resolver algún misterio subyacente. Los recursos más usuales para la exposición son los blogs de los personajes –hoy en día también sus perfiles en redes sociales–, piezas de audio o video y páginas electrónicas de compañías u organizaciones del universo ficcional.

- La interacción. Se refiere a la posibilidad de conversar directamente con los personajes y con el mundo en el que se desarrolla la historia. Así, los jugadores pueden influir en su progreso, aportándoles un nivel profundo de inmersión. Es el elemento que atrae a los participantes más dedicados y apasionados, aunque requiere de mayor costo tanto económico como de energía del equipo desarrollador. Algunos recursos comunes son los chats,⁵⁷ las llamadas telefónicas y los eventos en vivo.
- Los desafíos. “En un videojuego tradicional, esta sería la parte etiquetada como ‘juego’, en la que el jugador dispara, salta sobre barrancos, apila bloques, etc. Los desafíos en un JRA toman formas variadas y rara vez coinciden entre ellos, incluso dentro del mismo juego” (Phillips *et al.*, 2006: 36). Entre los recursos en que se apoya se encuentran: la criptografía, versiones de juegos ya existentes, logros concretos, la ingeniería social⁵⁸ o la resolución de acertijos.

El reto, en el desarrollo de un buen JRA, estriba en integrar todos estos recursos y posibles mecanismos para crear una experiencia coherente, que convenza y sea internamente sólida. *Perplex City* utilizó estrategias vinculadas a los tres puntos previos, es reconocido como un caso notable; recibió el Origins Vanguard Innovation Award, en 2005, el Frozen Indigo Angel 2007; fue finalista en los BAFTA 2006 en la categoría de mejor videojuego y uno de sus episodios mereció una nominación al Radio Academy Edge Innovation Award, en 2007.

El plan para la segunda parte se canceló a mediados de 2007 (Unfiction, 2007), cuando Mind Candy dirigió sus esfuerzos y recursos económicos a otro producto (Smith, 2016). En la fecha en la que

⁵⁷ “Intercambio de mensajes electrónicos a través de internet que permite establecer una conversación entre dos o varias personas” (Real Academia Española, 2014).

⁵⁸ Es una derivación de la interacción, consiste en convencer a algún personaje de comportarse de cierta manera o de revelar alguna información.

se efectuó esta investigación solamente una página electrónica permanecía vigente ofreciendo una retrospectiva: *Perplex City* (Mind Candy, 2006) (www.perplexcity.com) (Figura 3).⁵⁹ A pesar de ello, existe una numerosa documentación disponible sobre la obra, posibilitando hacer observaciones sobre el proceso cultural generado y su diseño. Para el estudio del caso se utilizaron como fuente distintos recuentos de varios de sus creadores, así como repositorios de información formados por los lectores y participantes. Curiosamente, el hecho de que el mecanismo útil sea el rastro digital del proyecto coincide con la propuesta original de acercamiento a PXC; asimismo, abre el tema de su conservación, sobre el cual se ahondará en la fase correspondiente.

El contenido de *Perplex City* era apto para un jugador con un mínimo de 13 años, aunque la edad promedio de sus participantes resultó ser de 26 años (Diagrama 6) —entendible dada su complejidad y la dificultad de algunos desafíos— con una distribución prácticamente de 50% y 50% entre mujeres y hombres. Se contabilizaron aproximadamente 55,000 usuarios registrados, más del 90% originarios de países de habla inglesa, quienes, en conjunto, resolvieron 850,000 tarjetas de acertijos. Se registraron más de un millón de accesos por mes a sus sitios web, provenientes de 100,000 visitantes distintos en cada periodo. Los autores escribieron alrededor de 500,000 palabras y se recibieron 15,000 correos electrónicos para los personajes (Hon, 2007).

Su realización requirió de un grupo interdisciplinario que trabajó en conjunto desde el inicio del proyecto (Alderman, 2013b), incluyendo equipos de escritores (Naomi Alderman, Jey Biddulph, Adrian Hon,

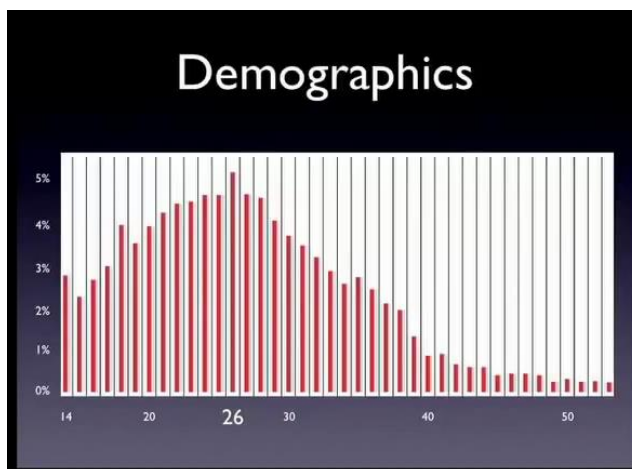


Diagrama 6. Distribución demográfica de los jugadores de PXC.
Fuente: Hon (2007).

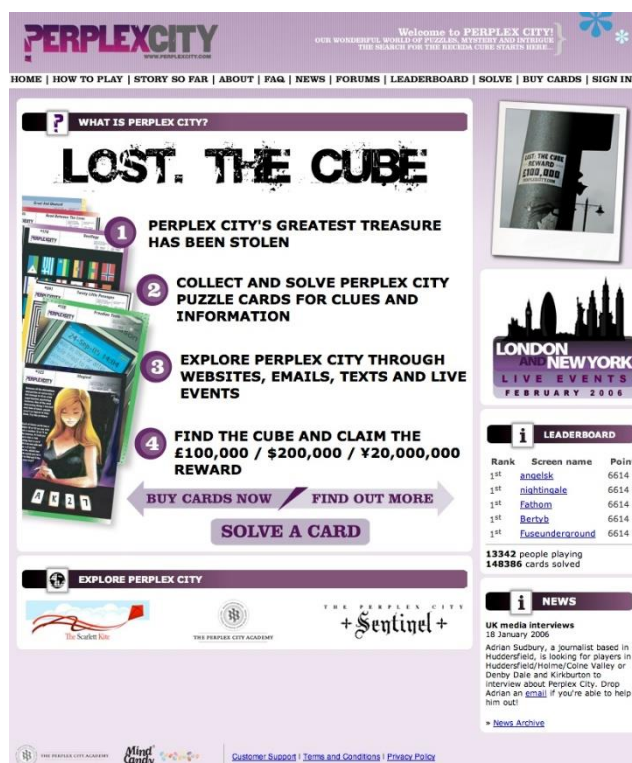


Figura 9. Carátula de *Perplex City* (versión 1).
Fuente: Carter (2010) © Mind Candy.

⁵⁹ Todas las imágenes generadas para *Perplex City* son propiedad intelectual de Mind Candy; se reproducen con fines académicos.

Andrea Phillips y David Varela), técnico, de arte (entre quienes destacaron Anton Bogaty por las ilustraciones y Russel Tate por el mapa de PXC), diseñadores gráficos y web, artistas, de operaciones, eventos en vivo, audio y numerosos integrantes para aquel de acertijos (Mind Candy, 2006) (Anexo A).

La pantalla de bienvenida al sitio web fue adaptándose con el tiempo. En su primera versión (Figura 9) existía un acento en la captación de público; destacaba el recuadro que invitaba a involucrarse en el juego, aún más que el logotipo de PXC en la parte superior. El título “PERDIDO. EL CUBO” estimulaba a sumergirse en el universo de ficción. Los cuatro puntos siguientes resumían claramente la mecánica básica y enfatizaban la función de las cartas como estrategia de participación –representaron el principal recurso de monetización para el proyecto, se profundizará sobre esto más adelante–. La columna lateral derecha constituía el siguiente campo jerárquico; la fotografía del cartel sobre el poste proveía un nodo de enlace entre el juego y el entorno real. El resto de los recuadros pertenecían a este último, aportaban actualizaciones –tablero de puntajes superiores y noticias, en este caso–. El panel inferior izquierdo enlazaba a otros sitios web relacionados con el JRA: el blog de una de las protagonistas, PXC Academy y el periódico *Sentinel*. Cada sección presentaba un ícono orientativo sobre el tipo de información que contenía. La barra de menús en la parte superior llevaba, respectivamente, a la pantalla de inicio, instrucciones para jugar, “la historia hasta este momento”, acerca de, preguntas frecuentes, noticias, foros, tablero de puntajes, resolver, comprar tarjetas y registrarse.

El diseño se antoja recargado debido al excesivo uso de textos en mayúsculas, tipografía muy pesada y en color negro –algunos botones, además, incluyen un tipo de letra egipcio con patines gruesos–. Es extraña la elección de la gama de morados, pues, por lo general, estos colores se consideran psicológicamente oscilantes y un poco confusos, ya que el rojo y el azul del que provienen llevan a interpretaciones muy distintas (Varley, 1980: 218). Se estima que se dejó una pista sutil sobre acontecimientos que la historia revelaría meses después: el cubo había sido traído a la Tierra por Violet Kiteway.⁶⁰

En la segunda versión encontrada (Figura 10),⁶¹ gracias a la información contenida en los distintos



Figura 10. Carátula de *Perplex City* (v2).
Fuente: Carter (2010) © Mind Candy.

⁶⁰ *Violet* significa violeta en español.

⁶¹ Se detecta una inconsistencia en las fechas de creación. En la captura de pantalla aparece un renglón que menciona “New Site Features – 20th April 2006” (Nuevas características del sitio – 2 de abril de 2006), sin embargo, la imagen se obtuvo del portafolio

recuadros, se nota un cambio en su jerarquía; ahora, con un énfasis en sus lectores cotidianos y conocedores, aunque se conservan espacios e invitaciones a los nuevos; existían varias menciones de la comunidad de participantes y maneras de enlazarse entre ellos. El diseño es más limpio; la aparición de los matices de gris aporta un carácter de mayor seriedad, se acentúa el ángulo misterioso, acorde a la atmósfera general de la historia; la presencia de otros colores en el resto de los elementos gráficos –como el naranja y el verde– balancea este aspecto para no perder el enfoque de diversión; además, apunta al código cromático que poseen las cartas de los acertijos. Aunque se mantienen las mayúsculas en negritas, el hecho de estar en blanco las hace más ligeras.

En la pantalla de bienvenida existente (Figura 11), el centro de la información es el registro de la experiencia ya concluida. La ilustración de fondo, con la ciudad nocturna y el altísimo edificio, punto principal de referencia de PXC que no alcanza a salir completo, enfatiza su carácter extraordinario. Se ha modificado el color, con una evidente prevalencia del azul oscuro que histórica y simbólicamente se asocia con la realeza y el orden (Varley, 1980: 212). Gracias al negro que le acompaña se conserva la atmósfera misteriosa de la historia, lo cual se refuerza con los textos principales: “Perplex City. Asesinato, Intriga, Traición, Conspiración. ¿Se oyen divertidos?” (Mind Candy, 2006). Los restantes, en la parte media inferior, ofrecen una pequeña reseña de la propuesta como si todavía estuviese en curso. Salvo por el nombre de la obra, *Perplex City*, en los textos se utilizan altas y bajas, con un peso regular o *light*. Los fragmentos de las tarjetas reproducidos en la esquina inferior izquierda rememoran uno de los principales recursos para la dinámica del JRA.

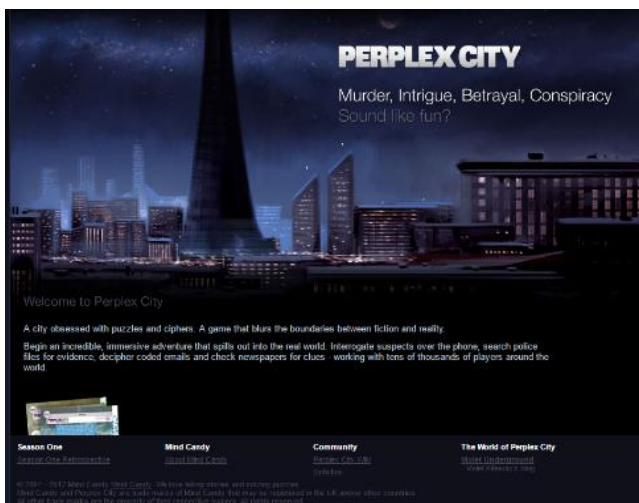


Figura 11. Pantalla de bienvenida existente para *Perplex City*. Ilustración por Anton Bogaty. Fuente: © Mind Candy (2006).

La barra de menú superior ha desaparecido, se sustituye por una inferior que lleva, respectivamente, a una página secundaria –retrospectiva de la primera temporada–, a la compañía productora, a dos recursos generados por la comunidad –una wiki y un sitio de foros– y la liga al blog de uno de los personajes.⁶² En esta última pantalla se percibe un diseño más enfocado y maduro, aunque no sería útil para un acceso activo y cotidiano. Su diseño es fijo, no responsivo: al realizar un acercamiento, los tamaños de los elementos no se ajustan, tampoco se reacomodan en

profesional de una de las integrantes del equipo tecnológico (Carter, 2010), quien la registra en enero de 2007, ya próximo a terminarse el desafío. El número de usuarios registrados y de acertijos resueltos que aparecen en el tablero de puntajes indican que la correcta es la primera.

⁶² Ha quedado obsoleta, actualmente redirige a un sitio que aprovecha el nombre del dominio con un objetivo no relacionado.

pantallas de distintas proporciones u orientaciones. Entre las tres versiones se aprecia el diferente enfoque de acuerdo a los diversos públicos y las distintas funciones que se atendían, así como un diseño gradualmente más equilibrado.

4.1.2. Las fases del proceso cultural en *Perplex City*

4.1.2.1. Formación

En *Perplex City*, como en otros JRA, se aprovecharon los conocimientos previos de sus participantes. A diferencia de otros sistemas de videojuegos que requieren de un dispositivo específico –cuyos controles se vuelven más complicados conforme actualizan sus versiones–, en este caso, la interfaz de uso no era exclusiva para la experiencia, por lo que, si el usuario sabía ya utilizar el correo electrónico, consultar blogs, páginas web y similares, no encontraría dificultad en los recursos con los que se enfrentaría en el universo narrativo (Hon, 2007), por ello el nombre de “realidad alternativa”. Como explica el autor: “No se pretende que toda la historia sea real, sino que se siente muy real”.

Como se mencionó páginas atrás, la dificultad estribaba en el proceso de interacción con la obra dado su carácter transmedia. Thompson (en Phillips *et al.*, 2006: 43) apunta que lo flojo de su estructura también es un desafío para un JRA. Por lo tanto, lo relevante de la fase de *formación* en el caso de PXC consistía en introducir al lector participante a la dinámica con la que se encontraría. El experto añade la necesidad de promover la integración de comunidades entre los jugadores, quienes acostumbran construir distintos tipos de recursos para facilitar su tránsito por la complejidad de este tipo de experiencia. Estos pueden existir de manera formal dentro del juego o fuera de él:

- Portales de noticias. Informan a los lectores sobre nuevos JRA, reportan sobre los principales eventos del juego e incluso ofrecen entrevistas con los desarrolladores.
- Foros o tableros de mensajes. Ahí los jugadores se conocen entre sí, discuten el juego y la historia, además de crear o promover otros recursos de apoyo.
- Chats. Aunque solamente los jugadores más activos y dedicados se involucran en esta actividad, suele redundar en un beneficio comunitario. Puede ocurrir entre uno o varios de ellos con un personaje, o entre jugadores, especialmente cuando hay que cumplir algún reto con tiempo límite que requiere colaboración.
- Guías (blogs, wikis, “la historia hasta el momento”, otras). Son de los recursos más importantes, espacios claves de cooperación; constituyen el equivalente a un manual, proveen un catálogo de información útil para poner al tanto a nuevos lectores, así como detalles para la discusión de los ya conocedores.

- Los blogs presentan la información en orden cronológico inverso, proporcionando un recorrido lineal a través del desarrollo de la historia; además, tienen incorporadas funciones de búsqueda.
- Las wikis permiten a los usuarios agregar y editar contenido colectivamente; las páginas son independientes, no cronológicas, y pueden estar vinculadas entre ellas sin importar su número. Sirven como herramienta de búsqueda de referencias.
- “La historia hasta el momento” constituye una breve discusión –comúnmente lineal– de lo que ha ocurrido en la narración desde la perspectiva de un personaje. Esto proporciona a los participantes, nuevos o cotidianos, un espacio ágil de referencia que les ayuda a profundizar en la experiencia.

Una guía bien establecida beneficia tanto a los jugadores como al equipo de desarrolladores.

Cuando es gestionada por los primeros, deja al segundo determinar rápidamente qué han descubierto, así como su interpretación básica de la información. Debido a que los JRA suceden en tiempo real, un seguimiento de lo que ha capturado la atención de los participantes puede asegurar que el juego siga el progreso planeado (Thompson, en Phillips *et al.*, 2006: 43-45). Para el análisis concerniente a esta investigación estos medios resultan cruciales, pues cubren funciones relacionadas con diferentes fases del proceso cultural, en principio, con la de *formación*.

Desde la compañía Mind Candy, se observa que hubo atención a este momento del proceso cultural en las dos primeras pantallas de bienvenida a *Perplex City*. En la primera (Figura 1), las ligas que llevaban a páginas de orientación se localizaban en dos espacios: la barra de menús, con las opciones *How to Play*, *Story so far*, *FAQ*, *News* y *Forum*.⁶³ Además, en el recuadro principal la liga a *Find out more*,⁶⁴ el refuerzo a las noticias en la barra derecha, y el acceso al blog de una de las principales protagonistas *The Scarlett Kyte* –de Scarlett Kiteway– en la sección inferior. Salvo por el chat y la wiki, se cubren todas las otras estrategias mencionadas por Thompson (en Phillips *et al.*, 2006: 43-45).

En el menú superior de la segunda carátula de bienvenida (Figura 10), aparecen *Get Started*, *Story so far*, y *Community*,⁶⁵ ligas que se refuerzan con el recuadro *Perplex City Podcast, your regular story update*⁶⁶ y las opciones de los menús inferiores *Get Started* –agrupa varias de las ya mencionadas–. Opciones que no se habían visto, dependen de *Community*: *Community news*, *Fansite Directory*, *Find players*, *Top 100 tags*, *All tags*, *Forums*,⁶⁷ así como de *Help!*: *Perplex City News*, *Frequently Asked Questions*,

⁶³ Cómo jugar, La historia hasta el momento, Preguntas frecuentes, Noticias y Foro, respectivamente.

⁶⁴ Entérate de más.

⁶⁵ Empezar, La historia hasta el momento y Comunidad.

⁶⁶ PXC podcast, tu actualización regular de la historia.

⁶⁷ Noticias de la comunidad, Directorio de sitios web de seguidores, Encuentra otros jugadores, Las 100 etiquetas más populares, Todas las etiquetas y Foros.

Customer Service.⁶⁸ En esta versión ya se reconoce oficialmente el trabajo conjunto de los participantes, integrando sus esfuerzos colectivos al trabajo del equipo de desarrolladores. A pesar de que actualmente ya no es posible acceder a ninguno de los recursos mencionados, dada la amplia lista que se recuperó de Varela (2013) páginas atrás, puede asumirse que los chats se sumaron a la tipología expuesta por Thompson (en Phillips *et al.*, 2006: 43-45); que los contenidos eran suficientes y claros, y que la posición y jerarquía que se les asignó mediante el diseño resultó funcional, de lo contrario, PXC no hubiese logrado el éxito posterior. En la versión disponible en el 2016 (Figura 11), dado que es una retrospectiva ya no aplica la fase de *formación*, aunque los vínculos hacia los recursos generados por los lectores proveen este tipo de ayudas.

Entre los medios fuera de línea que se utilizaron para *Perplex City* sobresalen las tarjetas de acertijos, estas se clasificaban de acuerdo a colores, números y conjuntos (Hon, 2007). Desde el punto de vista del diseño, era necesario establecer claves visuales claras para que los lectores pudiesen identificar los distintos elementos, ya fuese respecto a la información contenida en el anverso o en el reverso. Respecto a la cara frontal (Figura 12), Hon (2007) menciona cinco principales: el número de la carta (de entre un total de 256 tarjetas coleccionables), la identificación única (clave de autenticidad que permitía registrar su solución en la página web de PXC); el grado de dificultad (color de los bordes izquierdo e inferior), “Los colores corresponden a la dificultad y la rareza de las tarjetas, que van desde rojo (fácil y común) a plata (difícil y raro)” (s/a, 2010);⁶⁹ el “escriba” del acertijo (es decir, el personaje de *Perplex City* que, en la historia, había enviado esa pista a la Tierra); y en algunos casos, el “agujero de conejo” (pistas que llevaban a información adicional).⁷⁰ Muchas de las cartas

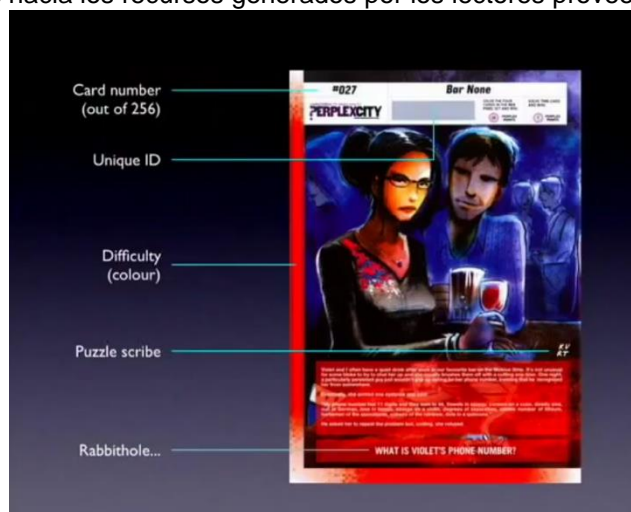


Figura 12. Claves visuales de identificación de las tarjetas (anverso). Carta No. 27, ilustración: Anton Bogaty, tamaño aproximado: 15 x 10 cm. Fuente: Hon (2007) © Mind Candy.



Figura 13. Reverso de la carta 226. Mapa por Russel Tate. Fuente: Enigma (2007) © Mind Candy.

⁶⁸ ¡Ayuda!, Noticias de PXC, Preguntas frecuentes y Servicio al cliente.

⁶⁹ Los grados de dificultad incluían, en orden progresivo de dificultad: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, púrpura, negro y plata.

⁷⁰ Se profundizará sobre ellos en el inciso correspondiente a la *creación*.

contenían una sección del mapa de PXC en su cara posterior (Figura 13), incluyendo información de referencia para que los participantes pudiesen ir conociendo el sitio y, una vez más, armando poco a poco su totalidad.

En cuanto a los sitios generados por la comunidad PXC, los principales que a la fecha siguen abiertos y consultables son: Perplex City Wiki (2010), Unfiction (2007) y Perplex City Card Catalog (Enigma, 2007).⁷¹ Hon (2007), uno de los principales autores y desarrolladores de la obra, reconoció el valor de estos espacios:

En la wiki hicieron una enciclopedia sobre el juego, con todo tipo de información sobre la historia [1,048 editores, 1,200 páginas, 13,000 ediciones, más de 900,000 visitas]. Pero lo más interesante era que ponían el contenido tan rápido y con tanto detalle, que era mejor que los propios recursos internos. Si la wiki se cae, estamos en problemas, porque no podemos recordar lo que realmente hicimos. Así que nos ahorramos mucho tiempo haciendo esto. También hicieron un armado de todos los mapas en Google Maps.⁷² Digitalizaron la cara posterior de las tarjetas, las juntaron y las etiquetaron, con lo cual el resultado tiene todo tipo de puntos de búsqueda [192 tarjetas, 600 ubicaciones]. Y, otra vez, esto es mejor que lo que tenemos internamente, así es que también lo utilizamos.

Con respecto a la fase de *formación*, sobre ellos puede comentarse lo siguiente:

4.1.2.1.1. *Perplex City Wiki (2010)*⁷³

Dada la gran cantidad de información que contiene, se analizará su pantalla de bienvenida (Figura 14), equivalente a lo que se expuso sobre el

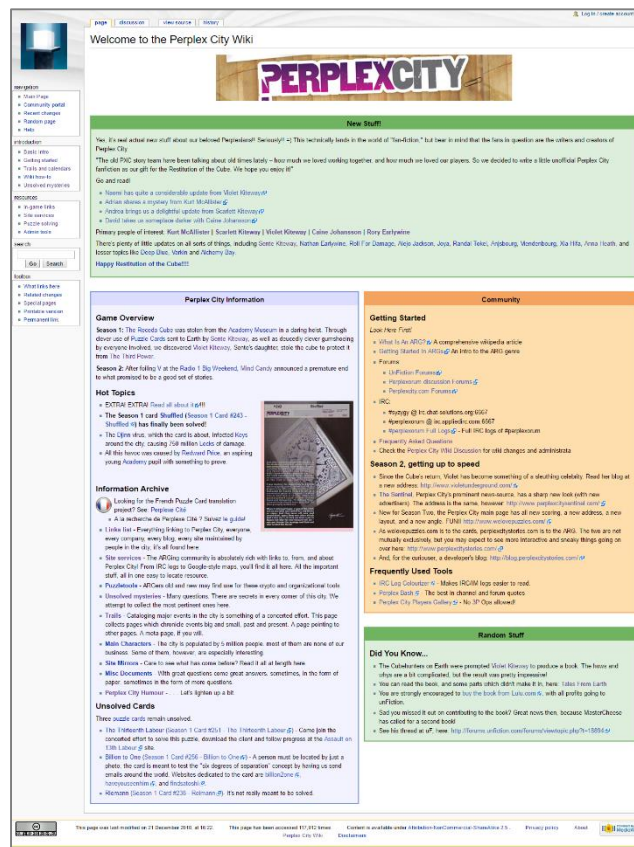


Figura 14. Carátula de Perplex City Wiki. Fuente: s/a (2010).

⁷¹ Respectivamente: perplexcitywiki.com/wiki/Main_Page; forums.unfiction.com/forums/index.php?f=187; perplexcitycardcatalog.com/index.php

⁷² En la actualidad el mapa generado está disponible en el sitio de Perplex City Card Catalog (Enigma, 2007).

⁷³ En la página de *About* aparece como el administrador principal brian@perplexcitywiki.com, a quien se ha logrado rastrear como Brian Enigma, también administrador del Perplex City Card Catalog (Enigma, 2007), sin embargo, dado que una wiki es un proyecto colaborativo, se registra como autor desconocido.

sitio oficial de la obra. La página utiliza como plataforma de base a MediaWiki (MediaWiki contributors, 2016), aprovechando la diagramación y herramientas comunes a todas las wikis generadas en ella. La división principal, con la columna izquierda dedicada a los menús, permanece en todas las pantallas. Contiene el recuadro de introducción, con ligas a una explicación básica: cómo empezar, “recorridos” y calendarios,⁷⁴ cómo funciona la wiki y misterios sin resolver. Salvo la última opción, todas son aplicables a la fase del proceso cultural que se estudia.

En la amplia zona derecha se encuentra la subdivisión planeada por los administradores de la wiki específica, empezando con el primer logotipo de *Perplex City*, importante como identificación para la comunidad. Cada recuadro de color ofrece a los lectores la entrada a distinto tipo de información; son pertinentes al momento de Formación: el verde superior *New Stuff*,⁷⁵ el azul *Perplex City Information*,⁷⁶ con tres de sus cuatro secciones: *Game Overview*, *Hot Topics*, *Information Archive*, *Unsolved Cards*.⁷⁷ El recuadro anaranjado *Community* lleva a *Getting Started* y *Frequently Used Tools*.⁷⁸ Cada punto tiene marcas a otros hipervínculos, formando una red de ramificación creciente y, en numerosos casos, entrecruzada.

Las páginas típicas (Figura 15) contienen índice, subdivisiones por tema y pueden incluir imágenes y recuadros. El manejo tipográfico es sencillo, privilegiando la eficiencia: fondo claro, tipo de letra palo seco en color negro, cambios

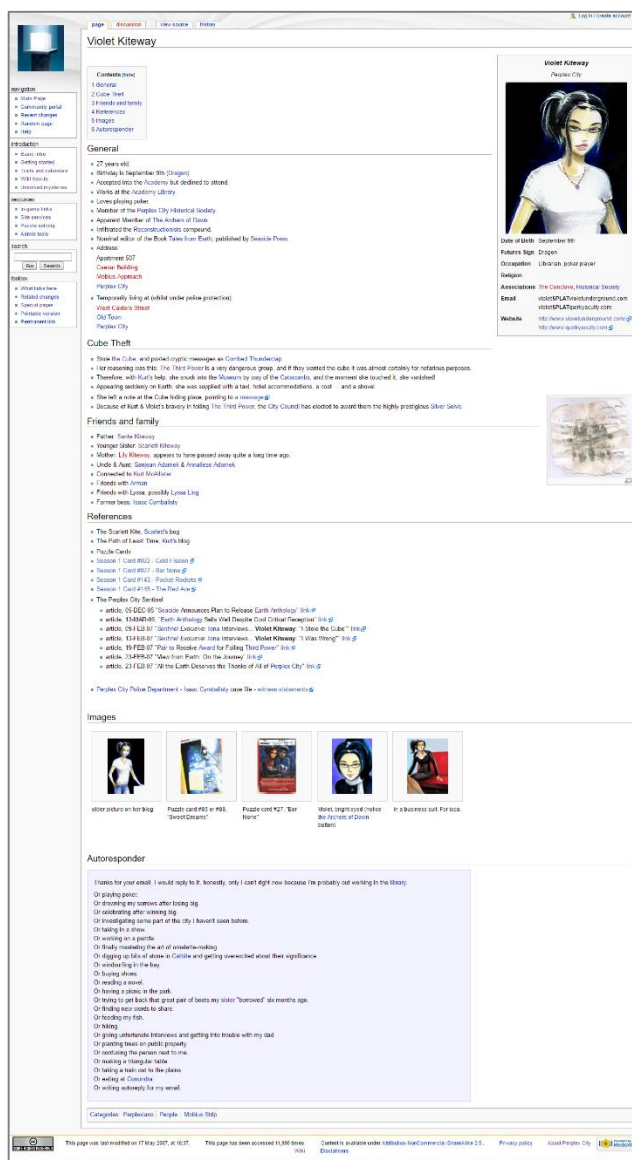


Figura 15. Página de consulta de un tema en Perplex City Wiki, en este caso, del personaje Violet Kiteaway. Ilustraciones de Anton Bogaty. Fuente: (s/a, 2010), Imágenes © Mind Candy.

⁷⁴ Lleva a líneas del tiempo y reconstrucciones de algunas de las principales aventuras que sirvieron para configurar la historia.

⁷⁵ Noticias.

⁷⁶ Información sobre PXC.

⁷⁷ Descripción general del juego, Temas de actualidad, Archivo de información, respectivamente.

⁷⁸ Comunidad, Cómo empezar y Herramientas frecuentes, respectivamente.

del matiz para hipervínculos disponibles y consultados, un puntaje mayor para las cabezas, negrillas para énfasis. La información es muy detallada, a su vez con múltiples ligas. Pueden encontrarse enlaces a los otros sitios generados por los usuarios. Su contenido integra las funciones de wiki además de, en su momento, portal de noticias y “la historia hasta el momento”.

4.1.2.1.2. **Unfiction (2007)**

Unfiction es un portal de foros especializados en JRA (unfiction.com) por lo cual su diseño es genérico, no dependiente de Mind Candy ni de los lectores de PXC (Figura 16). Al igual que la wiki, descansa principalmente en el texto, con características preasignadas a la tipografía (color y puntaje en los distintos niveles de información). El resto de los elementos también conserva las características visuales del portal. Los temas pueden agruparse en carpetas para entrar poco a poco en mayores detalles.⁷⁹

Aquellos principales en el archivo sobre *Perplex City* incluyen *General/Updates*, *Quick Reference*, *Questions/Meta*, *Puzzles*, *Project Syzygy Pre-Game*.⁸⁰ El contenido corresponde a lo ya señalado por Thompson (en Phillips *et al.*, 2006: 43) y representa un recurso valioso de formación entre pares.

Una vez iniciada la conversación (Figura 17), la participación de un usuario se despliega en un bloque dividido en dos: la sección izquierda se reserva para su nombre y, si existe, su imagen; en la derecha

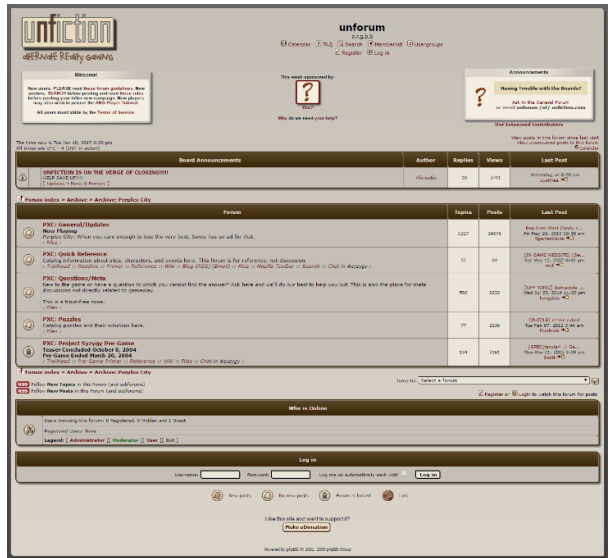


Figura 16. Pantalla de bienvenida a Unfiction y los temas pertenecientes a *Perplex City*. Fuente: Unfiction (2007).



Figura 17. Fragmento de pantalla de discusión sobre *Perplex City* en Unfiction. Fuente: Unfiction (2007).

⁷⁹ En este tipo de espacios, los temas de conversación suelen llamarse *threads* (hilos) y sus derivaciones *subthreads*.
⁸⁰ General/actualizaciones, Referencia rápida, Preguntas/metadiscusiones –conversaciones no relacionadas directamente con el juego, por ejemplo, sobre la wiki o noticias del PXC en la prensa–, Desafíos y Fase de pre-juego.

aparece su contribución al diálogo; pueden utilizarse recuadros internos si se cita a otro participante o si se quiere aportar información opcional, aparece velada dentro de un marco color vino solo desplegable al colocar el cursor sobre esa área.⁸¹

4.1.2.1.3. *Perplex City Card Catalog* (Enigma, 2007)

Este es un sitio web establecido y administrado por uno de los jugadores de *Perplex City*, Brian Enigma (2007) (Figura 18), quien también fue uno de los programadores de la wiki. Se trata de un repositorio de los acertijos publicados en las tarjetas de la obra; aloja también el mapa de la ciudad, armado a partir de las fracciones que aparecían en el reverso de aquellas. Ofrece varias secciones a través de textos; las aplicables a la fase de *formación* son: *How to use*, *Recent News*, los menús *Home*, *Map grid*, *Letters*, *Card marks*, *Contribute* y *Wanted*.⁸² Las cuatro imágenes son opciones alternativas para llegar a las tarjetas de la primera o segunda temporada,⁸³ las que tenían letras escondidas y la retícula del mapa.

Los elementos presentados en la página son diversos y se ven desintegrados; no poseen un nivel de iconicidad consistente o un esquema de color jerarquizado; la diagramación es confusa. Como consecuencia, no parece existir el trabajo de un profesional del diseño, aunque sí el de un entusiasta participante con conocimientos sobre el armado de páginas electrónicas, de acuerdo a los recursos disponibles en 2006.

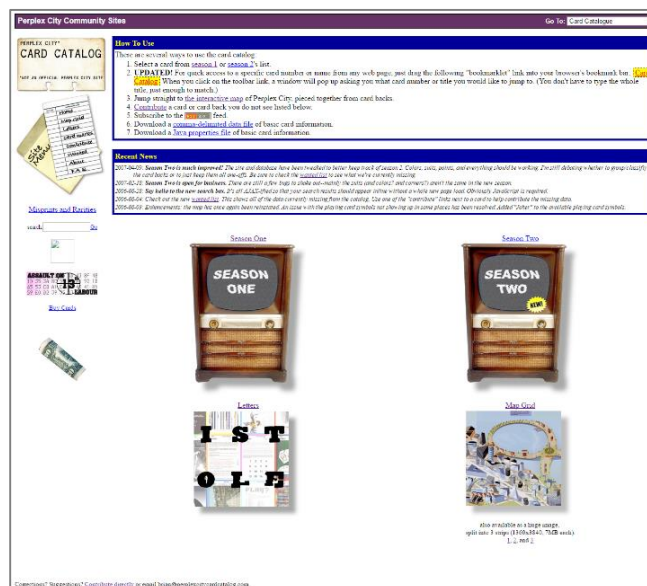


Figura 18. Carátula de Perplex City Card Catalog.
Fuente: Enigma (2007).

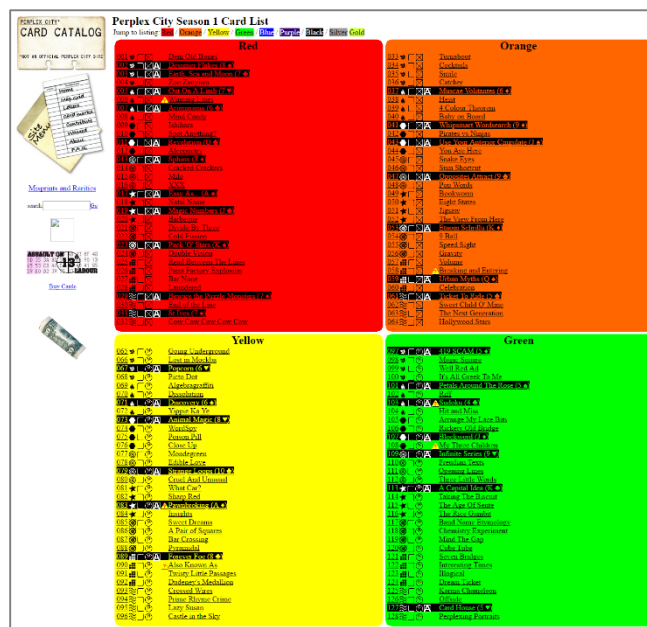


Figura 19. Fragmento del índice de tarjetas de la primera temporada. Fuente: Enigma (2007).

⁸¹ Suele utilizarse cuando se da información que pueda arruinar la sorpresa o el misterio.

⁸² Cómo utilizarlo, Noticias recientes, Inicio, Retícula del mapa, Letras —algunas tarjetas incluían secciones de caracteres con los que se formaba un mensaje oculto— Marcas de tarjetas, Contribuye, Se buscan.

⁸³ Que fue suspendida indefinidamente.

Al entrar al índice de las tarjetas de la primera temporada (Figura 19), se nota el esfuerzo por recuperar el código cromático establecido en PXC, sin embargo, los colores brillantes del fondo de cada recuadro entorpecen la legibilidad de la información. Sucede lo mismo al consultar alguna de las tarjetas dando clic en el hipervínculo (Figura 20). Evidentemente pertenece al conjunto rojo, de los más sencillos. Incluye información correspondiente a cada elemento posible de clasificación; reproduce los textos que aparecían y presenta una digitalización del anverso y reverso de la carta –aunque en baja resolución, respetando los criterios de reproducción marcados por Mind Candy–; por tanto, a nivel informativo abarca lo necesario, no obstante, en cuestión de diseño es difícil el consultar la información debido a los contrastes de tono con fondos muy brillantes. Los usuarios del sitio encontrarían que les cansa la vista el examinar varias tarjetas en una sola sesión.

La pantalla que contiene el mapa conjunto, por el contrario, muestra una gama de colores mucho más mesurada, con saturaciones medias y bajas (Figura 21), resulta muy cómodo a la vista y fácilmente interpretable; sin embargo, esto no es producto del diseño local del sitio web que la aloja, sino de la propuesta inicial de *Perplex City*. Algunas tarjetas contenían pequeños comentarios sobre la sección que representaban, mismos que el repositorio reproduce en la sección de fondo blanco al inferior del mapa. Para cada porción ahí también aparece el número de la tarjeta respectiva. Es posible hacer acercamientos o alejamientos para una vista de conjunto. De acuerdo a la lista que ofrece Thompson (en Phillips et al., 2006: 44), *Perplex City Card Catalog* correspondería a una guía, aunque de diferentes características a las que se mencionan en su artículo.



Figura 20. Documentación sobre la tarjeta de acertijos “#030: End of the Line”. Fuente: Enigma (2007). Imágenes © Mind Candy.

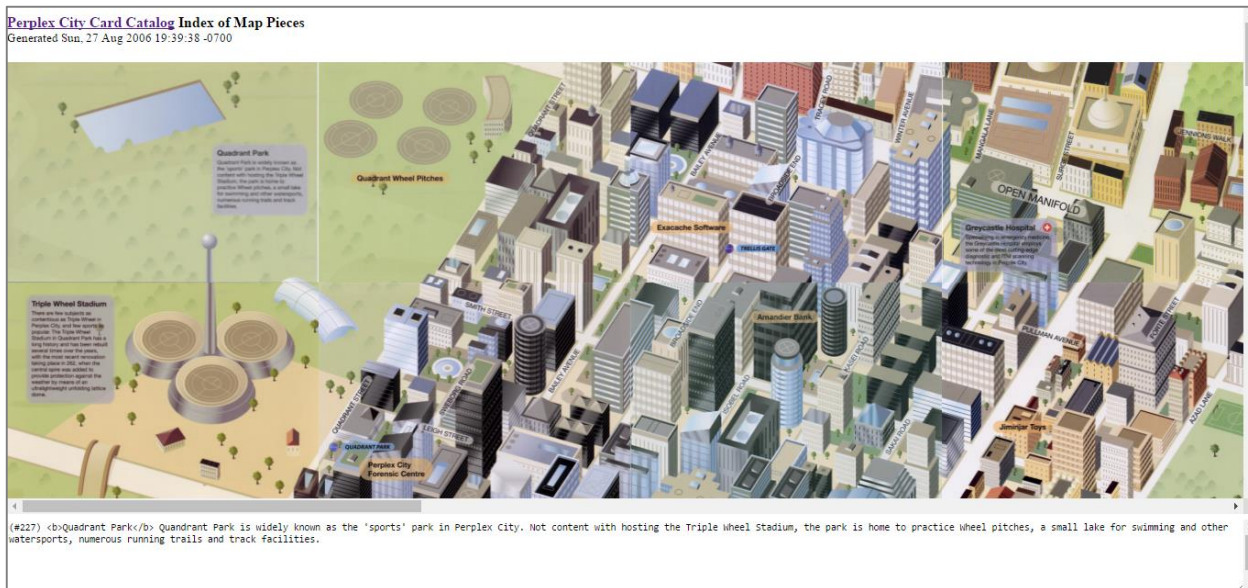


Figura 21. Fragmento del mapa de *Perplex City*, armado mediante la colaboración de sus usuarios.
Fuente: (Enigma, 2007). Imágenes © Mind Candy.

En conjunto, dentro de los tres sitios generados por la comunidad de lectores de *Perplex City* se aprecia cómo los participantes asumieron un rol activo en la formación de los recién llegados y en el desarrollo de los ya incorporados. Resultaron un recurso constituido a través de la denominada inteligencia colectiva: “[...] debe ser entendida como una práctica en la cual diferentes mentes se suman para conseguir objetivos colectivos e individuales de manera conjunta” (Ferruzca, 2017: 18). Cumplieron un objetivo de integración de la gran variedad de medios a partir de los cuales se armó PXC y, por lo que se observa, ayudaron a la multitud de participantes a construir, reconstruir y transitar a lo largo de la historia.

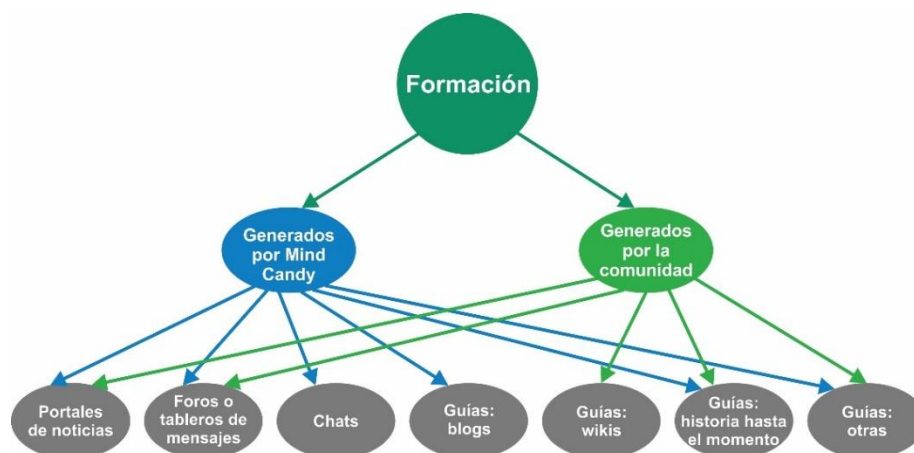


Diagrama 7. Herramientas ofrecidas por Mind Candy y construidas por la comunidad de participantes de *Perplex City*. Dentro de la categoría de “otras” se han encontrado las tarjetas de acertijos y el repositorio de sus digitalizaciones.
Fuente: elaboración propia a partir de la tipología de Thompson (en Phillips *et al.*, 2006: 43-47).

En el Diagrama 7 se resumen las herramientas con las que se llevó a cabo la fase de *formación* dentro del proceso cultural de *Perplex City*. Gracias a ellas, este momento se enlazó a los otros del ciclo del siguiente modo (Diagrama 8):

- **Creación.** Por las características de la obra, los lectores eran cocreadores en el sentido de que debían integrar mentalmente los distintos recursos para lograr construir el significado y seguir la narración. Los blogs y “la historia hasta el momento” les ayudaban en caso necesario.
 - **Producción.** Los sitios generados por la comunidad fueron tan importantes como aquellos elaborados por el equipo de Mind Candy, para colaborar en ellos también se proveían espacios de formación.
 - **Distribución.** Las ligas presentes en las herramientas referidas en este inciso, que llevaban a las múltiples páginas electrónicas a partir de las cuales se generaba la narrativa transmedia, fueron indispensables para su éxito.
 - **Consumo.** Una propuesta tan compleja como *Perplex City* requirió de las todas las estrategias construidas, máxime que los lectores participantes debieron encontrar la respuesta a los desafíos para que avanzara la historia. Existía el consumo de la obra en sí y de las páginas web relacionadas con la *formación* como instrumento adicional prácticamente indispensable.
 - **Conservación.** En este caso, la inteligencia colectiva fue fundamental, gracias a ella aún hoy en día puede accederse a la información detallada de la obra.
-
- Diagrama 8. Síntesis gráfica de la fase de *formación* en el proceso cultural en *Perplex City*. Fuente: elaboración propia.

En relación a las fases transversales, desde la *formación* se detecta:

- Gestión. El fomento a la cooperación entre los participantes se dio, tanto desde la página de *Perplex City* como en los sitios creados por ellos.
- Difusión. Los portales de noticias, los chats, la wiki y los foros contribuían a la realización de esta fase.
- Participación. Si los lectores/jugadores no se hubiesen involucrado activamente, la obra no se habría desarrollado y tampoco habría llegado hasta el final. Esta tarea fue tan relevante, que las actividades previstas por Mind Candy quedaron englobadas y superadas por aquellas ofrecidas por sus participantes

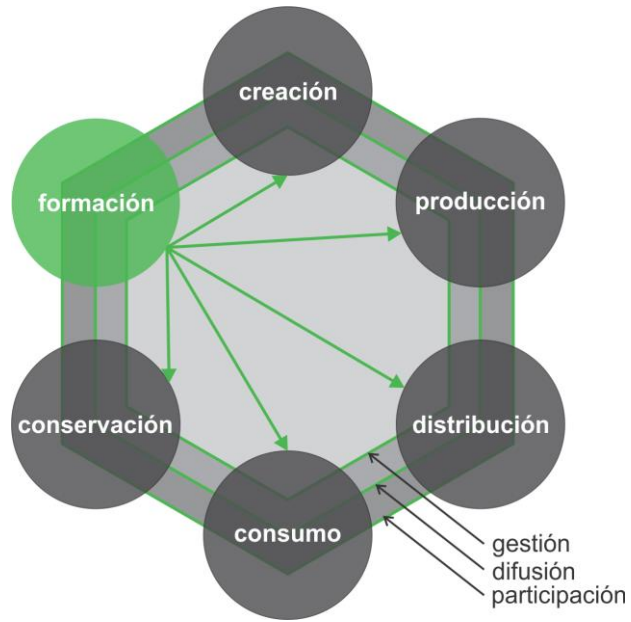


Diagrama 8. Síntesis gráfica de la fase de *formación* en el proceso cultural en *Perplex City*. Fuente: elaboración propia.

Los aciertos y desaciertos mencionados con respecto al diseño de los sitios web hasta este momento, evidencian la importancia que tiene para la lectura y consulta de la información.

4.1.2.2. Creación

Las distintas crónicas sobre la creación de *Perplex City* elaboradas por sus principales escritores (Alderman, 2008 y 2013; Han, 2007; Phillips, 2006; Varela, 2013)⁸⁴ y la retrospectiva consultable en la página de PXC (Mind Candy, 2006) ayudan a entender cómo se fue construyendo la obra. Smith (2016), fundador de la compañía, rememora la gestación de la propuesta como una idea derivada del libro *Masquerade*, álbum ilustrado por Kit Williams publicado en 1979 (en Amrich y Auch, 2002) (Figura 22) y que tenía dos áreas de lectura: una fábula sobre la luna enamorándose del sol o una búsqueda del tesoro en el mundo real –si se descifraban las pistas incluidas a lo largo del volumen–. El premio fue una joya real: una liebre de oro con piedras preciosas hecha a mano, que entonces se valuó en cinco mil dólares. Se

buscó que PXC fuese una versión equivalente para la era de internet.

Hon (2007) y Alderman (2013a) explican que la estructura de la obra se organizaba a partir de lo que al interior del equipo denominaban “arcos”, equivalentes a capítulos de una novela; en su comienzo se ramificaban, dando espacio para la interactividad,

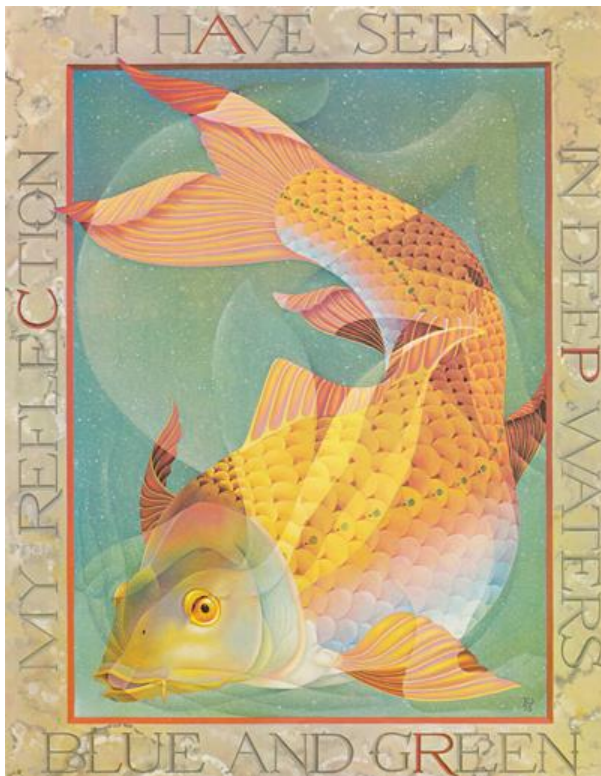


Figura 22. Pintura no.13 del álbum ilustrado *Masquerade*.
Fuente: Williams (1979, en Amrich & Auch, 2002).

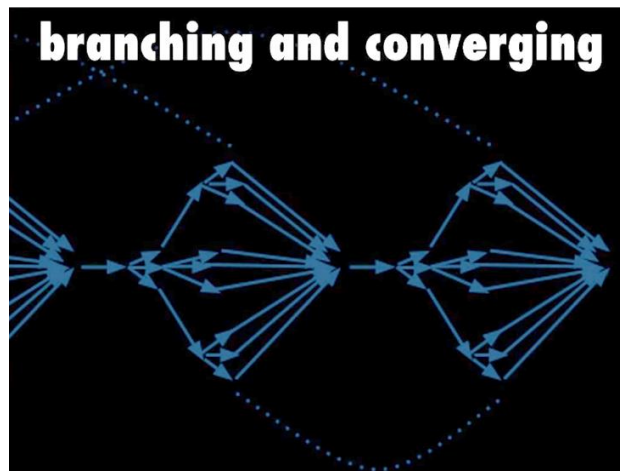


Diagrama 9. Estructura en ramificación y convergencia como la utilizada para PXC. Fuente: Alderman (2013a).

⁸⁴ En los créditos de la página conservada por *Perplex City* (Mind Candy, 2006) aparece mencionado Jey Biddulph como uno de los escritores, con una única excepción, los otros cuatro autores no aluden a este último en sus comentarios; tampoco se encuentran más participaciones de Biddulph en charlas o páginas web en las que él hable del proyecto, mientras que los escritores arriba citados sí han participado en otras conferencias y obras a lo largo de los años. Se registra la discrepancia, mas se conserva su nombre respetando lo que indica la compañía.

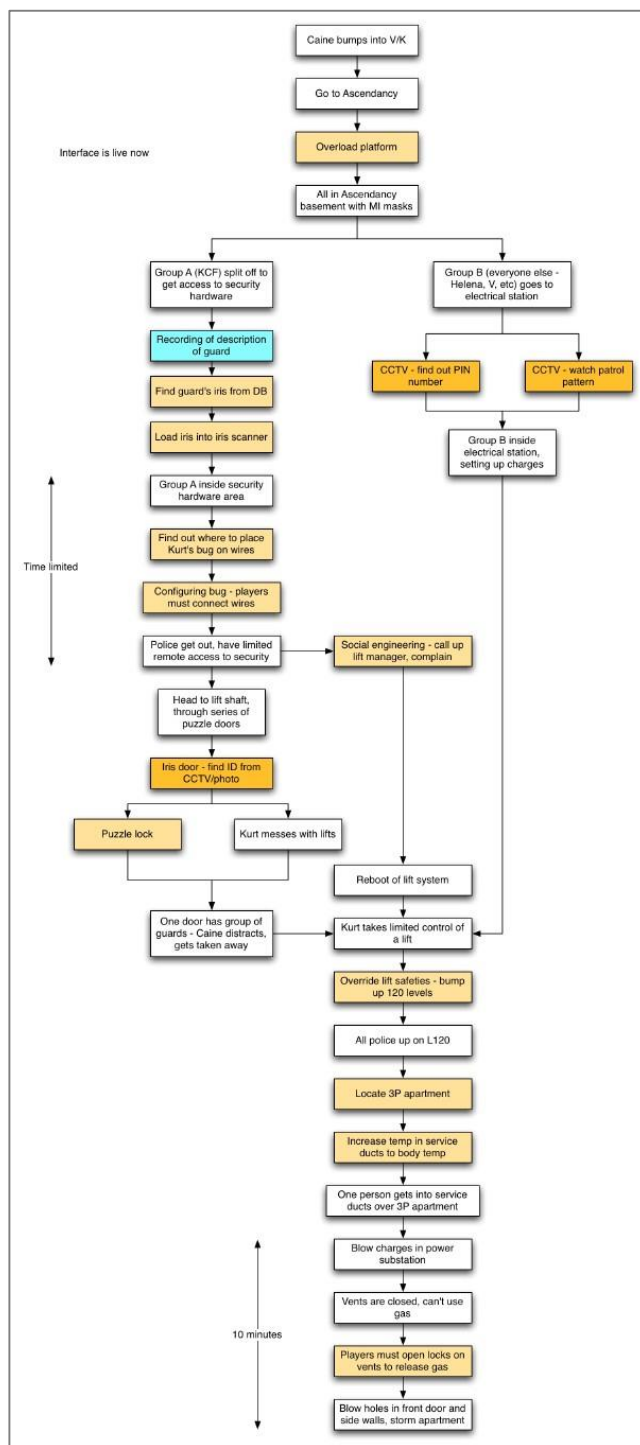


Diagrama 10. Ejemplo de diagrama de flujo para uno de los eventos en vivo: "Rescate de Ascendancy Point". Los colores indicaban diferentes tipos de recursos o actividades.

Fuente: Mind Candy (2006).

pero luego convergían en determinados hitos que los autores sabían que debían suceder para que la historia tuviera sentido y caminara en la dirección deseada (Diagrama 9). En cada uno de los arcos planeaban: lo que querían lograr, cuál sería el desarrollo de los personajes, qué pretendían que descubriesen y qué aspiraban a revelar a los lectores, determinando el tipo de historia que querían enfatizar o sus variantes en términos de JRA –de detectives, de misterio, encontrar a un fugitivo, con eventos en vivo o acertijos difíciles, por ejemplo.

Se tuvieron 13 arcos con duraciones de uno a cuatro meses, planificados a través de diagramas de flujo (Diagrama 10). Hubo un proceso de aprendizaje interno, pues en el arranque del proyecto resultaron un tanto complicados, con la trama dividida en muchos hilos y múltiples requisitos para avanzar. Con el tiempo los hicieron más lineales y sencillos para los jugadores. El momento de *creación* del proceso cultural se ligó así con la *formación*, en este caso, del mismo equipo que realizaba el proyecto; además, con el de *consumo* y el transversal de *participación*.

La cantidad de medios utilizados para generar la realidad alternativa hizo necesaria una coordinación efectiva entre los distintos equipos de trabajo. "Los programadores tienen que ser mucho más rápidos, los escritores tienen que hacer lo mismo" (Hon, 2007). Cuanto más que, en los eventos en vivo, debían redactar en el momento, a veces colaborando varios para un mismo personaje. De este modo, se enlazaron las fases de *producción* y *gestión* del proceso cultural.

Por otra parte, la diversidad de recursos generados precisaba un diseño acorde a cada tipo, de manera que el universo narrativo cumpliera con la apariencia de realidad requerida para el éxito de la obra. A continuación se presentan algunos conjuntos de imágenes que ayudaron a construir la imbricación entre la ficción y la realidad.

4.1.2.2.1. **Los personajes**

Dentro de un JRA “[es] necesario presentar un elenco de personajes y sus motivaciones, redondear el mundo en el que viven”, señala Phillips (en Phillips *et al.*, 2006: 31). A esta orientación puede responderse con lo expresado por un participante en los foros: “Mind Candy logró crear un mundo totalmente inmersivo y creíble lleno de personajes que realmente nos importaban” (“Echidna” en Unfiction, 2007). Los habitantes de PXC se conocieron gracias a sus voces y sus representaciones gráficas.⁸⁵ Los retratos que de ellos se ofrecían, debían responder a su carácter y a las acciones que revelarían a lo largo del juego. Por ejemplo, de aquellos mostrados en la Figura 23 (a, b, c, d) (s/a, 2010), las ilustraciones debían ser congruentes con:

- Sente Kiteway. Estudió matemáticas y lingüística, era un reconocido experto en criptología; Ocupaba la dirección de PXC Academy. Tenía dos hijas: Violet y Scarlett.
- Violet Kiteway. Tenía 27 años, era bibliotecaria en PXC Academy, le encantaba el póker. Robó el *Receda Cube* para protegerlo de El Tercer Poder e inició la comunicación con los habitantes de la Tierra.
- Scarlett Kiteway. Tenía 21 años, estudió periodismo y, además, se dedicó al arte. En su tiempo libre le gustaba escalar, ver fútbol y jugar “Pyramid”, muy aventurera.
- Kurt McAllister. Becario de ciencias de la computación, sus intereses versaban en la criptología y la física. Trabajó en PXC Academy, amigo de Scarlett Kiteway.

En conjunto, los colores del pelo, los accesorios y actitudes reflejaban los caracteres buscados. La elección de representarlos mediante ilustraciones y no fotografías evitaba que fuesen ubicados con alguna persona específica, manteniendo así su presencia en el lejano planeta donde se ubicaba *Perplex City*.⁸⁶ Para todos los habitantes de aquella ciudad se utilizó el mismo estilo gráfico; varios aparecieron interactuando con otros o en diferentes situaciones en las tarjetas de acertijos, las noticias en el periódico *Sentinel* y en los blogs.

⁸⁵ Todas las ilustraciones fueron autoría de Anton Bogaty.

⁸⁶De forma anecdótica, Hon (2007) relata como los jugadores han seguido buscando a un joven que aparece retratado en una carta y cuya imagen se tomó de una fotografía genérica; inclusive lograron ubicar el lugar exacto en donde fue captada.



Figura 23 (a, b, c, d). Personajes. Respectivamente: Sente Kiteway, Violet Kiteway, Scarlett Kiteway, Kurt McAllister. Ilustraciones por Anton Bogaty. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.

4.1.2.2.2. **Las compañías y organizaciones ficticias**

Las actividades en PXC se desarrollaban de manera similar a como suceden en la Tierra, por lo cual, para construir el universo narrativo se debía contar con todo lo necesario para operar en él. Las organizaciones políticas, económicas y sociales debían tener presencia en los distintos espacios electrónicos para que los participantes de la experiencia construyeran en sus mentes el mundo que se buscaba generar (Figuras 24 y 25, a, b, c, d).

- Seaside Press. Casa editorial, con su propio sitio web. Se contaba con la lista de su catálogo de autores y obras, quiénes eran su representante de ventas, gerente y editor. Publicó el libro adjudicado a Violet Kiteway.
- Gates, Franklin. Attorneys at law. Reconocido bufete de abogados que representó a varios clientes de PXC que se intoxicaron por el consumo de los productos de una compañía de alimentos.
- Earthworks. Tienda especializada en vender mercancías de la Tierra, ubicada en Dalia Way; se tenían los datos de su fundador, gerente, dependiente y competidor.
- Precious Stones. Tienda de piedras preciosas, posiblemente un “agujero de conejo” para la versión en juego de mesa de PXC.

Todas las compañías aparecieron anunciadas en el periódico *Sentinel* (s/a, 2010). El tamaño común de las imágenes respondió adecuadamente a los tamaños comerciales que, de acuerdo a la diagramación de su página, se ofrecerían en un diario real. Salvo por el ejemplo 24d, todas fueron mencionadas en noticias reportadas en aquel. La elección de la fotografía como recurso, en contraste a la ilustración de los personajes, aporta un mayor sentido de realidad en el mundo narrativo.

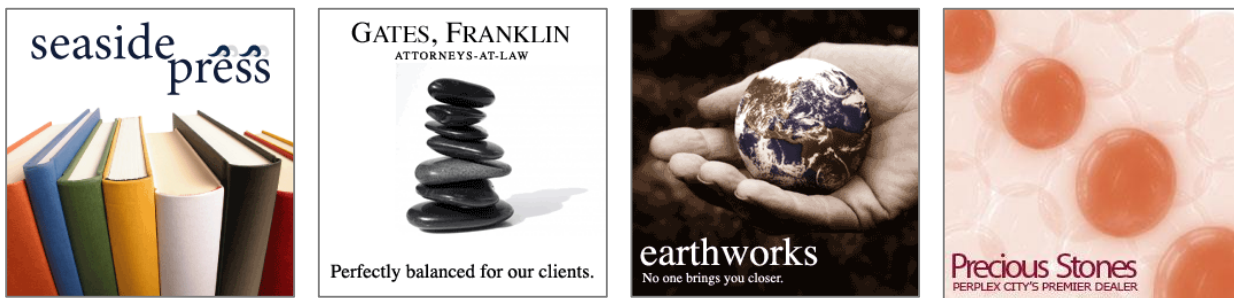


Figura 24 (a, b, c, d). Anuncios en el periódico Sentinel. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.

En los ejemplos siguientes (Figura 25), el tamaño se adecuó al tradicional de un *banner* electrónico del tipo que aparece en las páginas web; los elementos gráficos se distribuyeron con éxito en áreas reducidas.

- Soupery. Cadena de restaurantes con precios accesibles; en una de las sucursales apareció una pista después de un incendio.
- Problems untangled. Ceretín. Era un fármaco producido por la compañía Cognivia, servía para enfocar la atención y mejorar selectivamente los procesos cognitivos. Su uso estaba prohibido en exámenes y competencias.
- Fraction media. Productora de televisión, especialmente del exitoso *reality show* "The Lab" en el que 12 investigadores concursaban mediante la resolución de acertijos.
- BBC MindGames. Fue el único anuncio para un producto o servicio fuera de PXC, redirigía a una página de la televisora.

En los dos superiores se mantiene el recurso fotográfico comentado arriba, en los inferiores se optó por una representación abstracta del concepto detrás de la compañía. Cabe preguntarse la razón del vínculo hacia la BBC; por un lado, tal vez un experimento de financiamiento que ya no progresó; por el otro, llevaba a un producto de características similares a las actividades realizadas en el JRA de PXC.



Figura 25 (a, b, c, d). *Banners* electrónicos. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.

4.1.2.2.3. **Los sitios electrónicos**

Su propósito y tipo eran variables, desde espacios personales para la gente de PCX hasta las organizaciones comerciales, políticas o sociales (Figura 16 a, b, c, d).

- Quirky Acuity. Blog de Violet Kiteway, contenía entradas tipo diario privado, ofrecía ligas a su información personal, su correo-e en Yahoo! y suscripción al mismo blog. Los colores utilizados guardaban una referencia directa al nombre de esta protagonista.

- The Scarlett Kite. Blog de Scarlett Kiteway. Abarcaba registros de lo que sucedía en la Tierra, incluyendo la cobertura de PXC por la prensa; enlazaba al mundo narrativo con el real. Ofrecía ligas a su información personal, las noticias sobre la aventura, su correo-e en Yahoo! y suscripción al mismo blog. En su diseño se manejó un estilo más fresco y juvenil, acorde a la edad de su autora; también aquí hay una correlación entre su nombre y los colores elegidos, son un juego de palabras que remite al objeto representado⁸⁷.
- PXC Post. Servicio de paquetería de dicha ciudad. Los colores del sitio eran más atenuados, correspondientes a una institución seria y digna de confianza. Se indicaba que los visitantes no tenían autorización para enviar paquetes, pero sí para consultar el rastreo de alguno, los datos seguramente se obtendrían al resolver un acertijo. Además, la imagen inferior izquierda retrata un segmento del mapa, pero sin nombres de calles o referencias; quizá para que los lectores lo identificaran por sí mismos.
- Store Locator. Localizador de tiendas minoristas. Esta página web era externa al espacio de PXC y servía para que sus participantes encontraran las tiendas donde se conseguían las tarjetas de acertijos. En el mundo real se ligaba a Google Maps; enlazaba al universo imaginario a través de vínculos a la página principal del juego, al *Sentinel* y a un directorio general; además, otras ligas conectaban con la comunidad de jugadores. El uso de círculos atraía la atención centrándola en diferentes áreas de la imagen; los rectángulos quedaban en un segundo plano, para su lectura una vez que se hubiese capturado la vista



Figura 26 (a, b, c, d). Sitios electrónicos: Blog de Violet Kiteway, blog de Scarlett Kiteway, servicio postal, localizador de minoristas para comprar tarjetas. Fuentes: Archive.is (2005), Perplex City Wiki (s/a, 2010); © Mind Candy.

4.1.2.2.4. Las tarjetas de acertijos

Como se explicó antes, existió un diseño que funcionó como machote para elementos comunes en todas las tarjetas y ayudó a que los usuarios los ubicaran y utilizaran fácilmente. Fuera de eso, las 256 cartas tuvieron una gráfica muy variada, algunas con ilustraciones de personajes y sus situaciones, mientras

⁸⁷ Papalote: *kite* en inglés.

que el estilo y contenido de otras se adecuó a lo requerido por el acertijo específico. Los niveles de iconicidad variaron, de lo fotográfico a lo esquemático o simbólico (Figura 27).

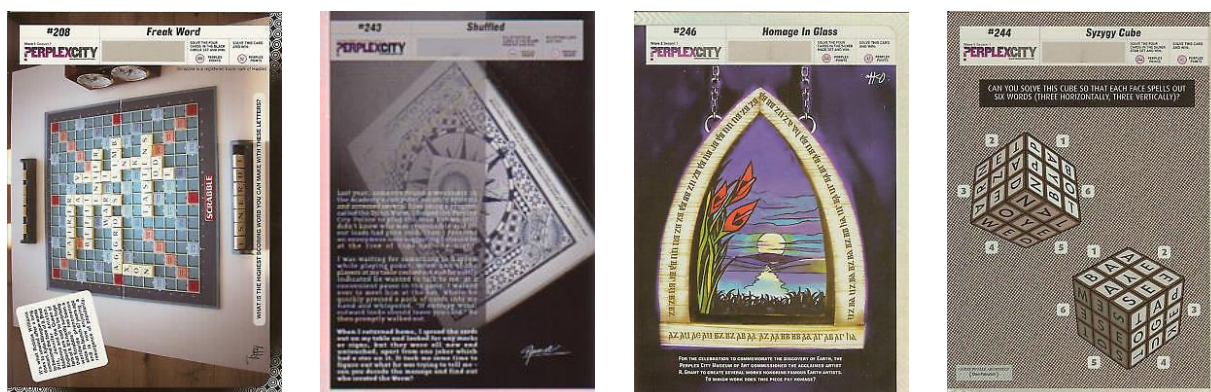


Figura 27 (a, b, c, d). Tarjetas de acertijos # 208, 243, 244 y 246. Fuente: Perplex City Card Catalog (Enigma, 2007); © Mind Candy.

Su creación exigió un equipo permanente de cuatro integrantes: Hannah Boraster, Eric Harshbarger, Chris Moisan y Paul McCormick, a quienes se sumaron 17 que participaron como invitados (Mind Candy, 2006).⁸⁸ En el mundo ficcional de PXC, sus habitantes concebían los acertijos y los enviaban a la Tierra. La entrada a diferentes ámbitos de lectura se dio mediante su solución (Hon, 2007); en la sección inferior de muchas de ellas se incluyeron los llamados “agujeros de conejo” en alusión al cuento de *Alicia en el país de las maravillas* (Carrol, 1865). Si el desafío pedía que se dedujera el número de teléfono de algún personaje; era posible insertar la respuesta en el sitio web y así obtener los puntos correspondientes. Pero, si aparte se hacía la llamada, había un número real y se recibía un mensaje grabado que remitía a su blog, con lo cual se descubría más información; ahí se encontraban enlaces a otras páginas electrónicas actualizadas cotidianamente; se podía enviar un correo-e, muy a la manera del mundo real. Entrar a los “agujeros de conejo” significaba, como en el caso de Alicia, introducirse al mundo de *Perplex City* con el entramado de múltiples medios que ofrecía. En cuanto al proceso cultural, esto activaba las fases de *distribución* y de *difusión*; además, dado que en los webblogs permanecía la crónica retrospectiva de los avances de la historia, el momento de *conservación* también entraba en operación.

⁸⁸ En Perplex City Wiki (s/a, 2010) aparece una lista completa de los numerosos diseñadores de acertijos, señalando sus correspondientes tarjetas.

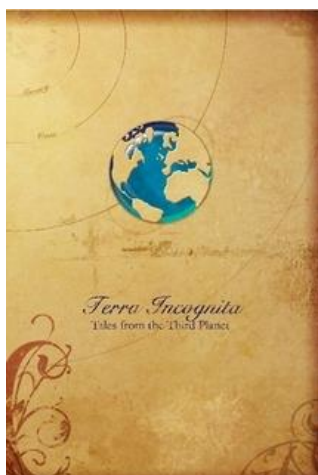


Figura 28. Portada del libro *Tales from the Third Planet* (Terra Incognita, 2006).

La cooperación para la resolución de los desafíos tuvo como consecuencia un resultado de particular interés para la investigación doctoral: un libro escrito por los participantes, pero registrado bajo el nombre de una de las protagonistas dentro del universo de ficción. *Terra Incognita. Tales from the Third Planet* (Figura 28) fue producto de la necesidad de que ella cumpliera el requisito de ser autora publicada para acceder a una biblioteca (Hon, 2007). Todavía en el 2016 esta obra se conseguía en línea.⁸⁹

En síntesis, con respecto al proceso cultural se observa que desde la fase de *creación* surgen vínculos hacia los otros cinco momentos del proceso cultural, además a los transversales de *gestión*, *difusión* y *participación* (Diagrama 11). En relación al diseño gráfico, es notable la adecuación de los productos de acuerdo a sus objetivos, en ocasiones acentuando el carácter ficcional, en otras entretejiéndose con el mundo real.

4.1.2.3. Producción

Al tomar en cuenta que, entre los rasgos distintivos de *Perplex City*, se encontró la gran variedad de recursos para acercarse a sus lectores, tanto en línea como fuera de ella, se precisa categorizarlos para abordar su análisis. En el inciso 4.1.1 se explicaron los tres elementos básicos que Phillips (en Phillips *et al.*, 2006: 31-37) indica se requerían cuidar dada la yuxtaposición de la narrativa transmedia con el género de JRA: la exposición, la interacción y los desafíos. De igual modo se recuperó de Varela (2013) la enumeración de medios que se utilizaron para construir la experiencia, además de la mención que hace Hon (2007) sobre los más de 30 sitios web que generaron;⁹⁰ tanto él como Smith (2016) nombran algunos ejemplos adicionales. Con toda esta información se estructuró la Tabla 3, la intención es aproximarse a la forma en que se entretejieron todos ellos en la confección de la realidad alternativa.

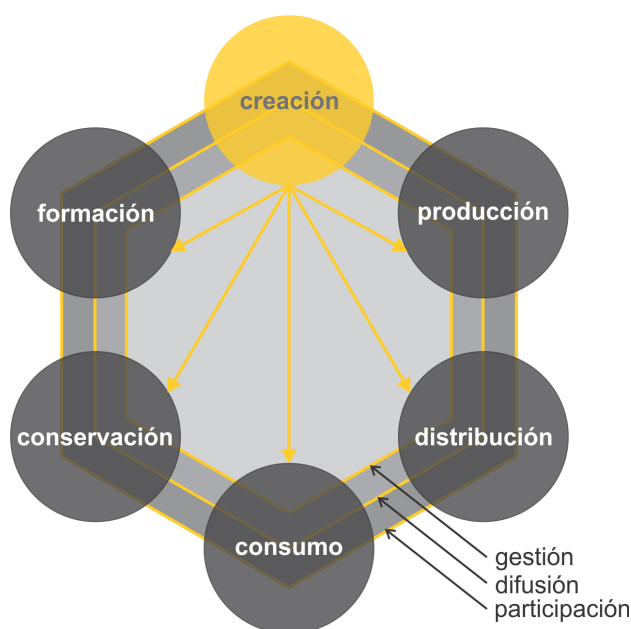


Diagrama 11. Síntesis gráfica de la fase de *creación* de *Perplex City*. Fuente: elaboración propia.

⁸⁹ www.lulu.com; en PXC fue publicado por Seaside Press como *Tales from Earth*, por Violet Kiteway (Han, 2007 y s/a, 2010)

⁹⁰ En *Perplex City Wiki* (s/a, 2010) se ha encontrado la lista de estos últimos, se reproducen en el Anexo A.

Tipo de elemento (Phillips, en Phillips <i>et al.</i> , 2006)	Resumen o ejemplos mencionados o encontrados en Acton Smith (2016), Hon (2007), Phillips (2006), Varela (2013), Perplex City Wiki (s/a, 2010)
Exposición	
Blogs de los personajes	De cuatro de ellos: Kurt McAllister, Caine Johansson, Scarlett Kiteway, Violet Kiteway. Cuatro páginas personales: Monica Grand, asesora, punto de contacto; Anna Heath, en la Academia; Oistin Meade; contenía un conjunto de encuestas para la gente de la Tierra; Sylvia Salk, homenaje a Pietro Salk
Perfiles en redes sociales	Dos en MySpace: Scarlett Kiteway, con acertijos y premios; Hesh Records, todavía pueden escucharse dos pistas musicales
Audio	Mensajes secretos en discos compactos de música, transmisiones de radio, podcasts, drama de audio; álbum de música electrónica por Viard (seudónimo)
Video	<i>Idem</i> , entre ellos, uno introductorio a la temporada 0 de <i>Perplex City</i>
Páginas electrónicas de compañías u organizaciones del universo ficcional	Tres compañías reales: Mind Candy, contacto de PXC con la Tierra; Open Design, diseñadores de la mayoría de los sitios en PXC (ya no está disponible); Localizador de minoristas Siete compañías ficticias: Cognivia, fabricantes de Ceretin; Hesh Records, PXC Banking Corporation; Seaside Press; Silburn-Griggs Mining Campaign; Whipsmart, tienda de helados; Ceretin, vendedor de drogas ilícitas Nueve organizaciones en PXC: Ascendancy Point; la Hermandad de los Seis, culto al cubo; La Academia; Los Juegos de PXC Academy; PXC Police; periódico Sentinel; el metro; el sistema de ferrocarril; Polygon Park Marathon
Misceláneos	Mapas, periódicos, revistas, carteles
Interacción	
Chat	
Llamadas telefónicas	<i>Idem</i>
Eventos en vivo	<i>Skywriting</i> , remolques de cine. Se organizaron eventos en Nueva York, Londres y San Francisco
Otros	SMS, correo directo, correos electrónicos
Desafíos	
Criptografía	Código Morse, binario y otros
Versiones de juegos ya existentes	Juegos de computadora, laberinto
Logros concretos	Búsqueda de objetos
Ingeniería social	Arco en Ascendancy Point, sobre Monica Grand/Asesora
Resolución de acertijos	Tarjetas impresas de acertijos, algunos acertijos gratuitos en línea, otros enviados por los personajes

Tabla 3. Resumen de recursos utilizados para construir la narrativa transmedia en *Perplex City*. Fuente: Elaboración propia.

4.1.2.3.1. *Sistemas de representación adicionales al texto*

El contenido de la Tabla 1 muestra la utilización de todo tipo de sistemas de representación adicionales al texto escrito común: imágenes fijas o en movimiento, voz, sonidos y muchos otros códigos, como la señalética o el Morse. Además, en las tarjetas de acertijos era común encontrar que el significado debía construirse a partir del diálogo entre texto e imagen. Hay mucho trabajo que los diseñadores de la comunicación gráfica hubieron de realizar como parte de un equipo interdisciplinario: fotografía, medios impresos, audiovisuales y electrónicos como los que ya se mostraron en la fase de *creación*, más los que se reproducen en las Figuras 29 a la 34.



Figura 29. Medio impreso, uso de otros códigos. Tarjeta de acertijos #247. Fuente: Enigma (2007) © Mind Candy.

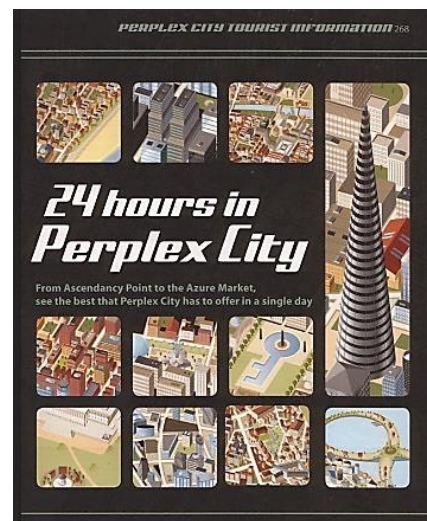


Figura 30. Medio impreso: folleto turístico sobre PXC entregado en los primeros 333 paquetes promocionales. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.



Figura 31. Objeto tridimensional: *The Receda Cube*, el tesoro robado a PXC. Fuente: Mind Candy (2006).



Figura 32. Imagen en movimiento. Cuadro del video de lanzamiento de PXC. Fuente: Phillips (2006) © Mind Candy.

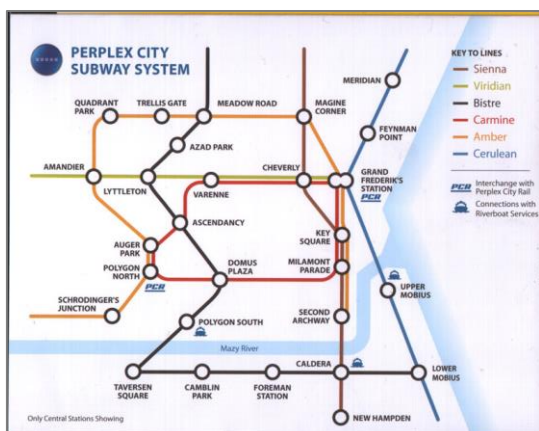


Figura 33. Uso de otros códigos: señalética. Mapa del metro de PXC. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010) © Mind Candy.

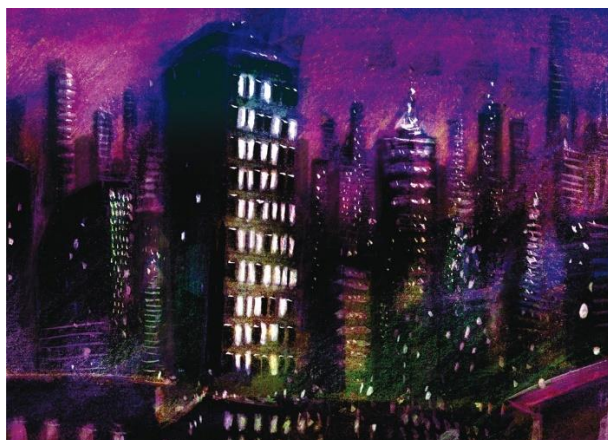


Figura 34. Diálogo texto/imagen, uso de otros códigos. Ilustración de Anton Bogaty, tarjeta #175. La iluminación de las ventanas esconde un mensaje en lenguaje binario. Fuente: Mind Candy (2006).

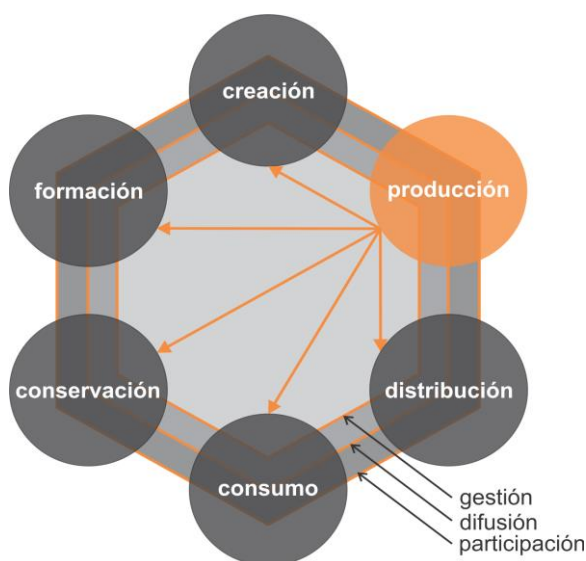


Diagrama 12. Síntesis gráfica de la fase de *producción* en el proceso cultural de la comunidad en *Perplex City*. Fuente: elaboración propia.

La diversidad de productos iba aparejada a los requerimientos narrativos y necesitaba, en primer término, la atención sobre cómo serían producidos: en línea –donde se precisaba el trabajo conjunto con el equipo tecnológico– o impresos –las consideraciones técnicas de las tarjetas eran muy especiales, pues existieron tintas visibles sólo con luz negra o que aparecían utilizando jugo de limón (Enigma, 2007)–. En segundo lugar, cómo serían distribuidos –internet, periódicos, revistas, eventos en vivo– enlazando el momento de *producción* directamente con la siguiente fase del proceso cultural; tenían que llegar exitosamente a aquella de *consumo*. Los diseñadores que participaron, a no dudarlo, debieron estar en un constante aprendizaje, por lo tanto, abriendo la fase

de *formación* no sólo a sus públicos, sino al equipo interno como ya se había observado en la de *creación*.

Es comprensible el notable esfuerzo de los participantes por documentar la historia y los medios que se generaban al construirla. Gracias a los repositorios digitales que integraron, en ellos reside el mérito de enlazar esta fase de *producción* con la de *conservación*. Ambos equipos, creadores y consumidores, dinamizaron la *gestión*, la *difusión* y la *participación* (Diagrama 12).

El gran valor que significó la experimentación intensa y constante de los recursos transmedia se vio, sin embargo, acompañado por un factor vital que, en su momento, no fue suficientemente considerado por los integrantes de Mind Candy: los costos de producción. A pesar del gran número de lectores y jugadores, la segunda temporada de *Perplex City* debió suspenderse por problemas económicos, como explicó el director de la compañía:

Enterramos un tesoro y ofrecimos una recompensa de £100,000 a la primera persona que pudiera [...] encontrarlo. Obtuvo un montón de prensa y un montón de premios. [...] Fue la cosa más creativa en la que he trabajado y la más comercialmente desastrosa, desafortunadamente. Era demasiado complicada, ¿saben? [...] La gente estaba fascinada, pero no la suficiente participó (Smith, 2016).

El financiamiento de un proyecto forma parte inherente del mismo, no se puede separar de la creatividad y calidad que contenga. Se abundará sobre este factor dentro del inciso sobre los circuitos culturales presentes en *Perplex City*.

4.1.2.4. Distribución

La fase de *distribución* del proceso cultural de *Perplex City* se dio por etapas. Se comenzó con una preliminar llamada *Project Syzygy* en febrero de 2004, necesaria para crear expectativas alrededor de PXC, así como para reclutar posibles jugadores y obtener sus datos de contacto. Los usuarios de Unfiction fue-

ron convocados mediante una invitación de Adrian Hon que los remitió a una página de bienvenida (Unfiction, 2004) (Figura 35). Este pre-juego terminó el 14 de octubre de 2004, posteriormente se conoció como “Temporada 0” (s/a, 2010).

Después de algunos indicios posteriores, publicados en el catálogo de la compañía Firebox –años antes la fundó el director de Mind Candy, Michael Acton Smith– la narrativa transmedia de *Perplex City* comenzó en forma el 16 de febrero de 2005 (s/a, 2010) con la publicación de un video que presentaba tomas borrosas y una voz editada que hablaba de un encuentro entre dos civilizaciones; entre las escenas se intercalaban fechas y nombres de algunos periódicos (Mind Candy, 2005) (Figura 34). Esta transmisión se convirtió en el primero de los acertijos para aquellos que la

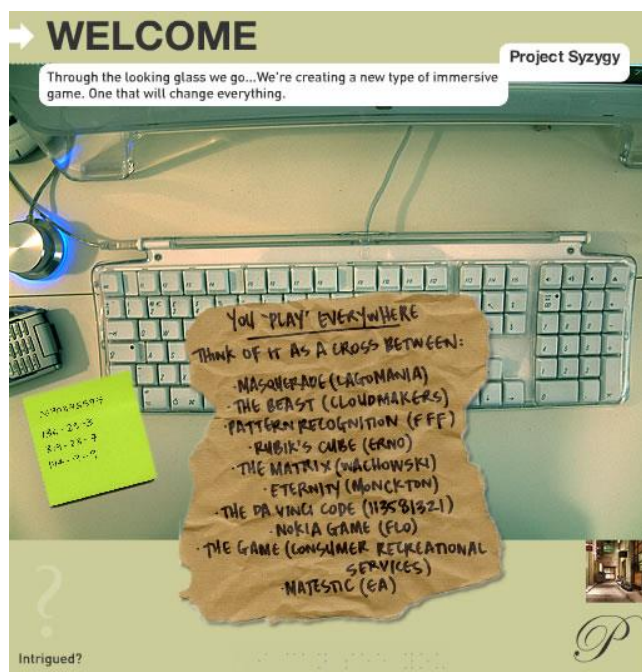


Figura 35. Imagen de bienvenida a *Project Syzygy*; ya contenía algunos acertijos. Fuente: *Perplex City Wiki* (s/a, 2010).
© Mind Candy.

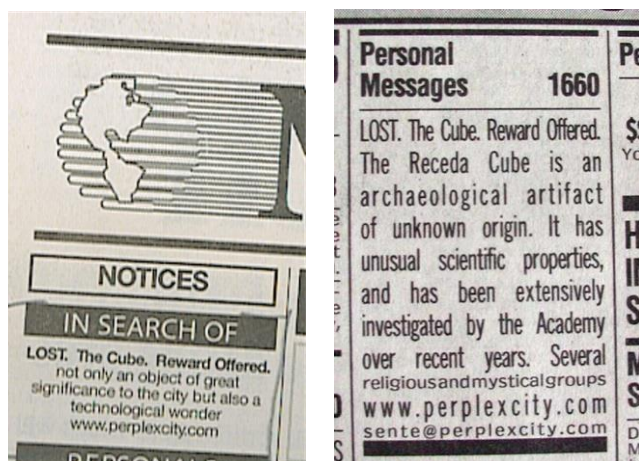


Figura 36 (a, b). Dos de los anuncios de periódico que aparecieron en la sección de clasificados en las fechas y lugares señalados en el video de lanzamiento de PXC. Respectivamente: USA Today, 17 feb 05; LA Times, 8 mar 05. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010).



Figura 37. Primer anuncio de las cartas de acertijos de PXC, 28 abr 15. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010), © Mind Candy.

encontraron intrigante, pues en los diarios mencionados aparecieron anuncios clasificados en los que se pedía ayuda para recuperar el cubo (Figura 36). De ahí, el peso de la distribución de la historia pasó a la página electrónica y las direcciones de correos electrónicos mencionadas. Los lectores que enviaron algún mensaje recibieron respuesta de los personajes. Poco a poco se brindaron más hipervínculos y se diversificaron los medios para seguir el desarrollo de la aventura.

Las tarjetas de acertijos aparecieron anunciadas por primera vez en el catálogo de Firebox de abril de 2005 (Figura 37), ofreciéndose en sobres que incluían seis de ellas. Además, se promovieron en paquetes promocionales para los primeros 333 jugadores que habían respondido a cierto correo-e (s/a, 2010). El total de 256 se distribuyó en cuatro periodos, durante los cuales fue posible encontrar 66 diferentes, con algunas tarjetas de edición limitada en las primeras dos etapas (Firebox, 2005).

Estas divisiones probablemente se debieron a dos razones: los requerimientos narrativos y el aspecto financiero. Los 13 arcos que se mencionaron en la fase de *creación* se escribían al mismo tiempo que avanzando la historia —entre los múltiples sitios electrónicos se acumularon más de medio millón de palabras de

contenido; el tiempo reservado a cada uno varió de acuerdo al grado de dificultad de los acertijos y desafíos que debían cumplirse; al trabajo de planeación, organización, escritura y programación, se añadió la influencia directa de los participantes en los acontecimientos del universo ficcional (Phillips, 2006; Han, 2007). Por otro lado, como se explicó párrafos atrás, la venta de las tarjetas de acertijos representaba la principal fuente de ingresos. Finalmente, la aventura duró poco más dos años, uno extra de lo que se ha-

bía planteado originalmente (Hon, 2007). Si bien se tenía pensada una segunda temporada, los problemas económicos de la compañía provocaron que se cancelara en junio de 2007 (Varela, en Unfiction, 2007).

La complejidad de *Perplex City* se revela solo al observar el diseño de uno de sus elementos fundamentales: el mapa –distribuido por secciones en el reverso de las tarjetas de acertijos–:

El concebir varios cientos de nombres de carreteras y edificios no es una tarea fácil, especialmente como adición a crear una historia para la ciudad, que tendrá que durar para todo el juego. Cuando se nos ocurrió la idea del mapa, pensé, ¿qué tan difícil puede ser? Meses después, me di cuenta de la horrible verdad... Pero poner un mapa tan hermoso y detallado en la parte de atrás de las cartas realmente reforzó en la gente el que ésta que habíamos creado, aquí era una ciudad real (Mind Candy, 2006) (Figura 38).



Figura 38. Mapa completo de *Perplex City*, armado por los lectores. Puede verse el acercamiento a algunos de los recuadros en la Figura 5. Fuente: Enigma (2007). © Mind Candy.

A las piezas imaginarias que debieron diseñarse y generarse desde el principio se sumaron aquellas que aparecieron conforme avanzaba la historia. Cada portal constituyó un punto de distribución; los nuevos nodos debieron reflejar su propio carácter pero, a su vez, mantener la coherencia con la configuración que ya existía en el universo de ficción para ir dibujando una totalidad cada vez más detallada. Igualmente, el trenzado con los referentes del mundo real debía ser cuidadosamente integrado. Como resultado se obtiene una estructura hipertextual, “es una estructura bastante compleja que integra en sí misma varios tipos distintos de organización de la información: secuencial, jerárquica y en red” (Lamarca,



Diagrama 13. Estructura hipertextual.
Fuente: Lamarca (2013: s/p).

2013: s/p) (Diagrama 13). Los lectores debieron aprender a navegar a través de los nodos para integrar gradualmente la obra a partir de la información distribuida entre ellos, provocando que la fase de *formación* se prolongara durante todo el proceso.

Se observa que, a su vez, en el ciclo cultural de *Perplex City* el momento de *distribución* quedó enlazado a los de *creación*, *producción* y *conservación*; la interacción provocó que también surgieran vínculos hacia el de *consumo*. La *gestión*, la *difusión* y la *participación* fueron inherentes a todo el desarrollo, así como el diseño estuvo presente en todos los momentos (Diagrama 14).

4.1.2.5. Consumo

En *Perplex City*, la dualidad literatura/juego tuvo un carácter dinámico. “Hacer algo donde el juego está ahí en sí mismo, pero la historia tiene un significado fuera de él. [...] Los juegos pueden hacer que hagas cosas, motivan la acción en todo tipo de maneras, pero una historia da un significado a lo que estás haciendo” (Alderman, 2013b). A esto es pertinente sumar lo que declara Phillips (2012: 6), quien sostiene que los diferentes componentes de la narrativa transmedia producen historias más ricas y profundas; añade que es la manera como sus seguidores se convierten en parte de ella.

Thompson (en Phillips *et al.*, 2006: 46-47) explica que los participantes tienen la posibilidad de asumir diferentes roles, más o menos interactivos, pero igualmente comprometidos. La mayoría se limita a ser lector: “Examinan los diversos sitios web, tanto en el juego como fuera de él, siguiendo la narración de la historia y leyendo lo que otros jugadores están haciendo y diciendo”, por ello la narrativa debe ser

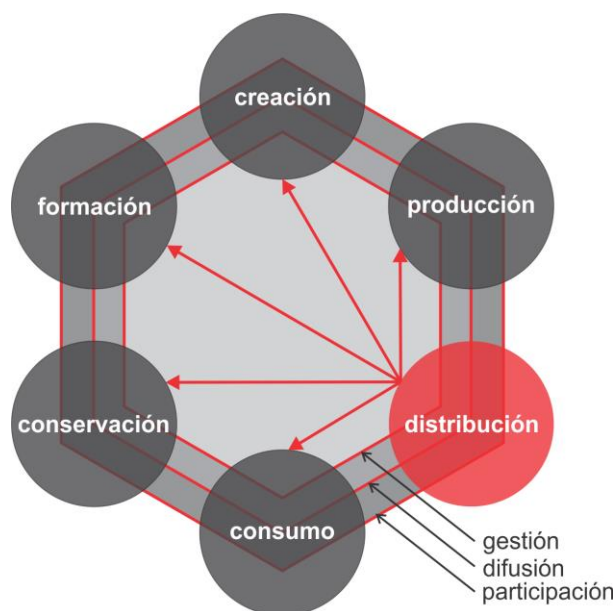


Diagrama 14. Síntesis gráfica de la fase de *distribución* en el proceso cultural en *Perplex City*. Fuente: elaboración propia.

fuerte. Sin embargo, una comunidad que acoja a otros con información accesible puede aumentar la probabilidad de que los lectores se conviertan en participantes más activos. Por el otro lado, existen los especialistas en la historia, que pasan el tiempo absortos en ella y especulan sobre lo que sucederá en el futuro. “Una historia sólida y consistente, que proporcione pistas sobre la información y las relaciones, es clave para involucrarlos” (Thompson, en Phillips *et al.*, 2006: 47). Ellos tienden a congregarse y construir ideas a partir de su interacción; son propensos a ser muy apasionados y a menudo permanecen como fieles seguidores aun mucho después de que la experiencia haya concluido.

De diversas ideas expuestas por Hon (2007), en esta investigación se subrayan tres factores que seguramente influyeron en que los lectores de PXC se mantuvieran en constante atención:

- La actualización cotidiana de la historia. Los blogs de los personajes y las noticias del periódico *Sentinel* se renovaban dos veces por semana.
- La consideración de sus lectores como personas inteligentes. Crearon la idea de un mundo obsesionado por los acertijos y la encriptación, con la meta de que resolverlos y ser inteligente fuese considerado interesante y atractivo.
- La búsqueda decidida por generar una comunidad fuerte. Hasta forzaron la colaboración, pues algunos acertijos y desafíos eran imposibles de resolver por una persona; “requirieron docenas, cientos, inclusive miles de personas trabajando en conjunto” (Hon, 2007).

Se citan, adicionales a varios ejemplos ya mencionados en otros incisos, tres muestras del grado de involucramiento de los participantes con la historia:

- “333 Grullas para Anna” (Unfiction, 2007). Cuando el personaje de Anna Heath fue asesinado, los lectores se organizaron, doblaron y entregaron ese número de grullas blancas de origami “Como señal de respeto y luto, [...] que serán enviadas a la familia Heath a través de Mind Candy” (“Thomas Bookmore” en Unfiction, 2007). El número estuvo correlacionado con aquel de los paquetes enviados por el director de PXC Academy a los primeros jugadores; se eligió la grulla porque aparecía en una de las tarjetas. El deceso había sido planeado por los escritores, les sorprendió lo impactante que resultó para el público y su subsecuente respuesta.
- Sylvia Salk sobrevivió. Alderman (2008) relata cómo, en algún momento, decidieron abrir a los participantes la opción de quién iría a buscar cierto indicio sobre el asesinato del personaje Pietro Salk. Estos decidieron que iría su viuda, quien al llegar se encontró con otra víctima moribunda, de quien alcanza a recibir la información deseada. La reacción posterior de los lectores determinaría el destino de Sylvia, ¿se suicidaría o sería salvada? Para alivio de la escritora, en

el foro no se limitaron a discutir acerca de la pista obtenida: le enviaron un correo-e a otra protagonista, quien gracias a eso pudo auxiliarla. Aquí se demuestra el carácter participativo de la obra y cómo sus recursos transmedia funcionaban en tiempo real (Figura 39).

- Actualización noticiosa. En la portada de Perplex City Wiki (s/a, 2010), después de tres años de haber terminado la primera temporada, se informó que sus cuatro escritores principales – Naomi Alderman, Adrian Hon, Andrea Phillips y David Varela– habían publicado sendos relatos de *fanfiction*.⁹¹ En ellos narraban lo sucedido con los personajes principales de PXC desde que se había recuperado el cubo. Sorprende que, después de ese lapso, todavía hubiese lectores atentos en las páginas electrónicas generadas por la comunidad.

Con respecto al proceso cultural, es notorio que la fase de *consumo* se enlazó con la *creación*; la *producción* de espacios de colaboración se dio tanto por Mind Candy como por los lectores; el uso de las herramientas puestas en operación –como el correo-e citado– fue crucial para la *distribución* de las ideas; la *conservación* del repositorio de información –la wiki– continuó siendo valiosa a pesar del final de la aventura. La *formación* también fue parte del *consumo*, en este caso, mucho más allá de la historia en sí misma: la búsqueda de respuestas a los acertijos llevó a que los participantes aprendiesen temas a los que, quizá, no se hubiesen acercado de no haber sido por *Perplex City*. Una vez más, la *gestión*, la *difusión* y la *participación* involucraron a todos los integrantes del proceso. Y de



Figura 39. Pietro y Silvia Salk, personajes de PXC. Ilustración por Anton Bogaty. Fuente: Perplex City Wiki (s/a, 2010), © Mind Candy.

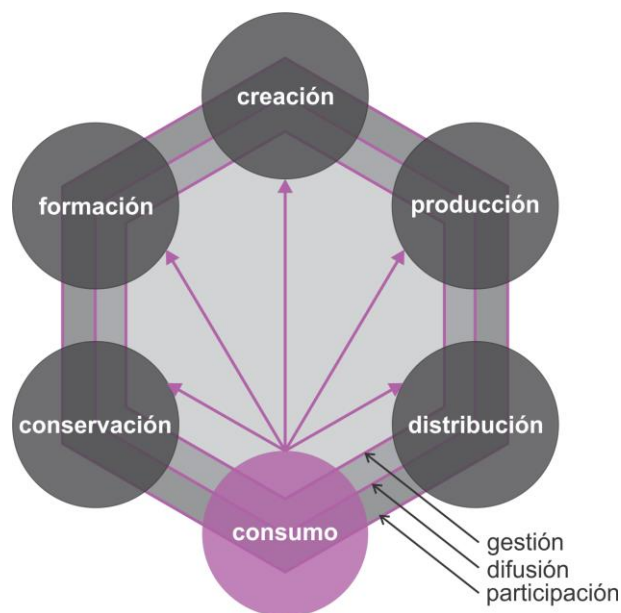


Diagrama 15. Síntesis gráfica de la fase de *consumo* en el proceso cultural en *Perplex City*. Fuente: elaboración propia.

⁹¹ Dado que para esa fecha los autores ya no trabajaban en Mind Candy, propietaria de los derechos de autor, decidieron publicarla dentro de este género: ficción de *fans* (seguidores).

nueva cuenta, el diseño de cada uno de los elementos –señalados en este inciso o en los previos, aunque ya no se repitan aquí– fue indispensable para construir y mantener el universo narrativo (Diagrama 15).

4.1.2.6. Conservación

Se refuerza la pertinencia de la elección de *Perplex City* como caso de estudio, pues el lapso transcurrido desde su creación ayuda a observar los efectos que esto ha producido y la importancia de la fase de *conservación* para una obra. La página principal de PXC contiene solamente una brevísima retrospectiva, el análisis no hubiese podido realizarse salvo por los sitios de documentación generados por la comunidad de lectores/jugadores y por las participaciones de sus creadores en distintas conferencias o en los registros de su actividad profesional.

Contrariamente a lo esperado, el archivo electrónico no ha sido propicio para la creación y circulación de la escritura literaria. Los autores de literatura electrónica han necesitado, en un grado inimaginable para lo impreso, esencialmente el construir el ambiente para su propio trabajo. Aquellos que descuidan cuestiones básicas de preservación descubren rápidamente el lío que produce la obsolescencia tecnológica, no sólo para las obras individuales, sino para las conexiones entre los textos, las imágenes y el trabajo de codificación, que son cruciales para cualquier práctica literaria sostenida y comunitaria (Tabbi en Montfort y Wardrip-Fruin, 2004).

Si bien a lo largo del desarrollo de *Perplex City*, como narrativa transmedia, fue indispensable que Mind Candy llevase una documentación eficiente de todo lo que se generaba, so pena de perderse en el camino, de 2007 para acá estas acciones casi han desaparecido. Se desconoce si en los archivos de la compañía conservan un respaldo fiable de todo el sistema –de modo que, de decidirse, alguien pudiese acercarse a la experiencia vivida con los hipervínculos–; sería lamentable que no existiera. La preservación de los materiales impresos está más distribuida –como las tarjetas de acertijos–, depende de los muchos usuarios que en aquel entonces las obtuvieron; todavía es posible conseguir algunos sobres en línea.⁹² Es entendible que los escritores principales de PXC, después de haber generado tantos textos, sigan reconociendo y difundiendo la relevancia de su trabajo; es comprensible que los participantes hayan registrado con celo el seguimiento a la aventura, luego de haberse involucrado intelectual y emocionalmente con tanta profundidad.

Montfort y Wardrip-Fruin (2004) señalan que la preservación de la e-literatura es siempre el trabajo de una comunidad que incluye “un sistema de escritores, editores, especialistas en literatura electrónica, bibliotecarios, archivistas, desarrolladores de software y científicos informáticos”. Para *Perplex City*, los lectores comprometidos en el JRA se convirtieron en especialistas indispensables. Gracias a ellos también se ha podido rescatar parte del cuantioso trabajo de los diseñadores y artistas gráficos que se ha

⁹² En www.firebox.com

presentado a lo largo del análisis. Aunque en la afirmación citada se recuperan varios actores relevantes que se enlazan tradicionalmente a las fases del proceso cultural, se extraña la mención de los profesionales del diseño. Es menester tomar en cuenta que, sin su trabajo, muchos de los medios utilizados en PXC no tendrían una forma concreta y funcional; es imperativo que se reconozca la relevancia de su labor.

Los costos de mantenimiento de todos los sitios web pudieron representar una de las razones principales para su desaparición; sin embargo, puede estar involucrado un exagerado celo por la propiedad intelectual. En la sección de preguntas frecuentes del Perplex City Card Catalog (Enigma, 2007) su administrador aclara que siguió los lineamientos sobre derechos de autor publicados por Mind Candy;⁹³ a pesar de ello recibió una nota de los abogados de la compañía solicitando eliminar el sitio. Es de congratularse que eso no haya sucedido.

“Preservar la e-literatura, y crear e-literatura que permanezca disponible, es esencial para el concepto mismo de literatura electrónica, es la idea básica de que la computadora puede ser un lugar para nuevos trabajos literarios que hagan uso de sus capacidades” (Montfort y Wardrip-Fruin, 2004). El trabajo que los diseñadores gráficos desarrollan para concretar un proyecto queda vinculado a la persistencia de la obra, sin embargo, es fundamental que estos profesionales mantengan el registro de sus participaciones y resultados, que documenten su trabajo.

En el proceso cultural de *Perplex City* —obra de género híbrido entre literatura electrónica y juego de realidad alternativa—, se precisa ahora considerar a la *conservación* como prueba de estabilidad y subsistencia. Gracias a sus escritores y lectores, actualmente este momento del ciclo se enlaza a los de *creación*, *producción* y *distribución*; la liga a la *formación* se ha debilitado mucho debido a que el *consumo* directo ya no se puede reproducir como se dio en su momento. La mínima aportación de Mind Candy, propietaria de los derechos de autor, ha provocado que las fases de *gestión*, *difusión* y *participación* hayan dejado de operar (Diagrama 16).

Oh, *Perplex City*, todavía se te extraña tanto. De 2004 a 2007 fui la escritora principal en el primer juego europeo de realidad alternativa de cualquier tamaño o tipo (lo que ahora llamamos “transmedia”). [...] Me divertí mucho trabajando en este proyecto. Junto con los maravillosos Adrian Hon,

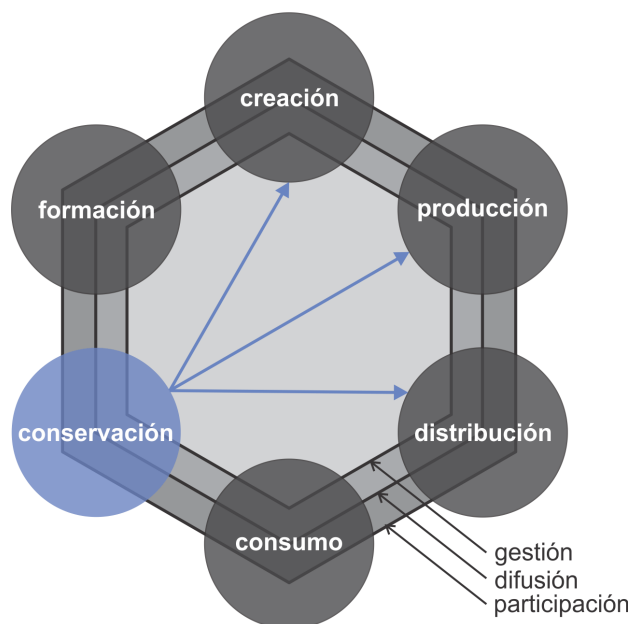


Diagrama 16. Síntesis gráfica de la fase de *conservación* en el proceso cultural en *Perplex City*. Fuente: elaboración propia.

⁹³ Solamente se permitían digitalizaciones de 60 puntos por pulgada.

Andrea Phillips y David Varela, creé blogs para personas imaginarias y sitios web para negocios y universidades imaginarios, escribí acertijos y pistas e improvisaciones frente a una audiencia en línea. Y un verano, no hace muchos años, encontré un lugar en un bosque que pensé que sería perfecto para enterrar un cubo, y así lo hicimos (Alderman, 2012).

4.1.2.7. Las fases transversales

A lo largo del análisis de los momentos del proceso cultural en *Perplex City* se ha visto cómo han sucedido las fases transversales; en este apartado se hará una síntesis de lo observado. Como aspecto en común, se puede diferenciar su manifestación en dos periodos: cuando se estaba desarrollando el JRA y después de varios años de haber terminado.

- *La gestión*

Mientras duró la primera temporada de PXC, la gestión de los distintos recursos la ejerció la compañía Mind Candy y el personal contratado para el proyecto, asimismo por los participantes que decidieron involucrarse en la generación de recursos comunitarios. De esta manera, la comprensión del universo ficcional se dio gracias a las variadas herramientas de formación; a la coordinación de los equipos de colaboradores y jugadores que mediante una actividad continua movilizaban la creación y producción en tiempo real de los distintos sitios web –involucrando con ello a los diseñadores gráficos–; a los numerosos portales que a partir de vínculos preservaban la cohesión de la estructura general; y a la constante actualización y enriquecimiento de los repositorios de información.

- *La difusión*

Durante la misma temporada inicial, a la exitosa difusión de la obra contribuyeron estrategias que involucraron a todos los actores relacionados, fuesen personajes imaginarios, integrantes de Mind Candy o miembros activos de la comunidad lectora. Todos aquellos que gestionaban los espacios de desarrollo o documentación de la historia generaban hipervínculos que difundían los sitios entre sí, favoreciendo su descubrimiento, auspiciando el retorno a ellos y, en consecuencia, la circulación de la información. La diagramación de la página, con la correcta ubicación de los datos y marcas claras para las ligas, fueron responsabilidades compartidas por los diseñadores.

- *La participación*

Esta fase fue esencial inclusive desde el periodo preliminar, pues, si conocedores de los JRA no hubiesen entrado al primer “agujero de conejo” al que fueron invitados en Unfiction (2004) el proyecto de *Perplex City* no se hubiese concretado en su primera temporada. Las características del género de narrativa transmedia exigen la participación como uno de sus requisitos, no solamente para el arranque. Sin ella, PXC no habría continuado hasta la restitución del cubo; sin la retroalimentación de los lectores, los escritores se hubiesen quedado en los primeros arcos. Todas las claves visuales que, en un trabajo inter-

disciplinario, los diseñadores gráficos ayudaron a concretar, fueron decisivas para el entusiasmo que todos exhibieron, así como para mantener el compromiso que demostraron los jugadores al enfrentar exitosamente los desafíos colaborativos.

Para el segundo periodo, las fases transversales de *gestión*, *difusión* y *participación*, que funcionaron exitosamente en la primera temporada de *Perplex City*, se enfrentaron a la falla de uno de los principales elementos del sistema cuando la experiencia transmedia llegó a su fin. Mind Candy redujo al mínimo la permanencia de los elementos y vinculaciones que la conformaban en el espacio digital, esto representó una herida irreparable que impide que, escasamente antes de una década, nuevos lectores puedan disfrutar de la obra en toda su complejidad. Afortunadamente su rastro digital es fuerte, cuando menos hasta el momento de esta investigación.

4.1.3. Los circuitos culturales en *Perplex City*

En el marco teórico conceptual se recuperó de Ejea (2012) el rango de circuitos culturales posibles, de acuerdo a la intencionalidad principal del proceso cultural, fuese esta comunitaria, artística y/o comercial. El autor explica que no son excluyentes y pueden presentarse con mayor o menor relevancia, como sucedió en *Perplex City*.

Hon (2007) expone que, entre diferentes opciones de financiamiento –patrocinio, suscripción y comercialización de propiedad intelectual–, Mind Candy optó por la tercera. Como ya se ha dicho, la venta de las tarjetas de acertijos representó la principal fuente de ingresos,⁹⁴ con ello se buscó solventar la producción y obtener suficientes ganancias. Al evaluar la temporada inicial, Hon (2007) señalaba que los costos del contenido fuera de línea se acumulaban –eventos en vivo, anuncios en medios impresos y, sobre todo, la impresión de las cartas. Smith (2016) lamentaba que, en consecuencia, desde el punto de vista comercial, PXC fue un fracaso.

A pesar de que la compañía hubiese tenido esa intencionalidad comercial, no descartó en ningún momento la comunitaria. Desde que se presentó el proyecto en Unfiction (2007), Hon declaró: “No, en realidad no tienes que comprar tarjetas para jugar y disfrutar de *Perplex City*. Se ha dicho en varios lugares oficiales (incluyendo este artículo y esta presentación) que las cartas son opcionales. Puedes participar con o sin las tarjetas, sólo que puede requerir un poco más de trabajo sin ellas”. El beneficio común como interés fundamental fue acentuado, en gran medida, por la comunidad que la dinámica de PXC buscó generar. Los tres repositorios de información utilizados a lo largo de este análisis,⁹⁵ formados por cientos de sus integrantes, son prueba de cómo también los usuarios intervienen activamente en la conformación de las características de un circuito cultural.

⁹⁴ De manera marginal se encontró la producción de un juego de mesa, sin embargo, no se menciona en los recursos de documentación generados por los participantes, por lo que quizá no tuvo el éxito esperado.

⁹⁵ *Perplex City Wiki* (s/a, 2010), *Perplex City Card Catalog* (Enigma, 2007) y *Archive: Perplex City* (Unfiction, 2007).

Con respecto a la intencionalidad artística, los numerosos recuentos que sus escritores principales han difundido en conferencias, cursos y escritos en el transcurso de los años dejan ver que, aunque en su momento no se enfatizaba ese tipo de circuito cultural, en ellos sí estuvo el interés de generar una obra de calidad desde el punto de vista narrativo. Después de PXC, Naomi Alderman, Andrea Phillips y David Varela han combinado su trabajo de escritura para videojuegos con obras literarias más tradicionales, y aunque Adrian Hon ha inclinado más la balanza hacia el campo tecnológico, en los cuatro es patente la huella de *Perplex City*, pues sus productos continúan con una historia como componente importante.⁹⁶

A lo largo de los años, lo que ha dejado más huella ha sido el circuito cultural comunitario, seguido por el comercial que le dio origen; el artístico es destacado por sus escritores (Diagrama 17). Esta jerarquía hace que se cumpla la pertinencia del caso en esta investigación. El proceso cultural fue producto de la exitosa interacción entre el universo narrativo y el mundo real; entre todos los medios utilizados, aquellos creados gracias a la colaboración del diseño de la comunicación gráfica fueron fundamentales.

4.1.4. La obra literaria en *Perplex City*

La reconstrucción de *Perplex City* a partir de los actores que intervinieron en las distintas fases de su proceso cultural ha sido útil para, en este momento, ubicar las características de la obra conforme a los cuatro aspectos asentados en la sección 2.5 de este trabajo doctoral:

- Sobre el código. El encuentro de los lectores con varios códigos no incluyó la posibilidad de que los usuarios tuvieran los permisos para modificar la programación de los distintos sitios web que creaba Mind Candy, sin embargo, sí requirieron trabajar con códigos de programación para transitar a lo largo de la historia. En la Figura 34 ya se había mostrado la ilustración que incluía un mensaje en lenguaje binario; otro ejemplo sería el que relata Hon (2007) como uno de los



Diagrama 17. Síntesis gráfica de la presencia y jerarquía de los distintos circuitos culturales y tipo básico de obra en *Perplex City*.
Fuente: elaboración propia.

⁹⁶ Entre ellos destaca la aplicación *Zombies, Run!*, en la que los cuatro han colaborado para escribir historias que acompañan y motivan el ejercicio físico (www.sixtostart.com).

acertijos de mayor dificultad, denominado “El 13° trabajo”,⁹⁷ el cual presentaba un mensaje cifrado que, por el tipo de algoritmo, necesitaba la llamada computación distribuida, es decir, el trabajo simultáneo de varias computadoras conectadas en línea. Asimismo, en la wiki y el catálogo de tarjetas se precisaba el liderazgo de usuarios programadores. Acerca de este inciso puede concluirse que, dada la naturaleza transmedia de la obra, existieron momentos en los que sí se manejaron distintos niveles del código.

- Sobre los sistemas de signos participantes. En PXC la diversidad fue la norma. La obra explotó al máximo la posibilidad de abrir los códigos de representación, fuese a través de texto, imagen, voz, música, video, criptografía y combinaciones varias. Los receptores debieron interpretar y cruzar la información transmitida, en cada uno, para construir la historia. El proceso implicó un constante movimiento entre la lectura estética y la eferente, donde los retos intelectuales difíciles eran, paradójicamente, del primer tipo. En paralelo, los textos narrativos que hacían avanzar la historia, más relacionados con lo estético, debían ser recuperados y mezclados en la mente del lector, en un proceso que mucho tenía que ver con lo eferente. Se desarrollaron abundantes aplicaciones del diseño de la comunicación gráfica, aplicadas e interpretadas por los lectores.
- Obras cerradas, interactivas o participativas. La estructura de PXC, basada en la ramificación y la convergencia, produjo otro resultado fluctuante en donde la interacción fue cotidiana, la trama se vio influida por la participación y la opinión de los lectores, pero a su vez fue controlada por los escritores a modo de guiarlos con éxito hacia el final de la aventura y la recuperación del cubo.
- Obras digitalizadas o nativas digitales. Se concluye que *Perplex City* es una obra nativa digital, tal como es clasificada y ensalzada por tres de sus escritores (Alderman, 2012; Phillips, 2006; Varela, 2013); corresponde al género de narrativa transmedia de la e-literatura. Su diseño no puede constreñirse a un solo tipo —editorial, web, ilustración...—. Cada pieza, de las muchas creadas para su construcción, en la mente de los receptores respondió al medio específico que en ese momento se buscaba.

4.1.5. Síntesis de resultados: *Perplex City*

4.1.5.1. Observaciones al proceso cultural en *Perplex City*

En el recorrido por el proceso cultural de PXC se han presentado síntesis gráficas sobre las relaciones que, desde cada momento del ciclo, surgieron hacia el resto de las fases. En el Diagrama 18 se reprodu-

⁹⁷ Se trata de la tarjeta de acertijos #251, puede conocerse en *Perplex City Card Catalog* (Enigma, 2007). Más de 1,600 participantes invirtieron por encima de tres millones de horas intentando resolverlo.

cen en paralelo, organización que ayuda a entender al proceso en su conjunto. Se incluye también aquella con la que se visualizaron los circuitos culturales y la catalogación de la obra como el bien característico alrededor del cual se desarrollaron todas las actividades.

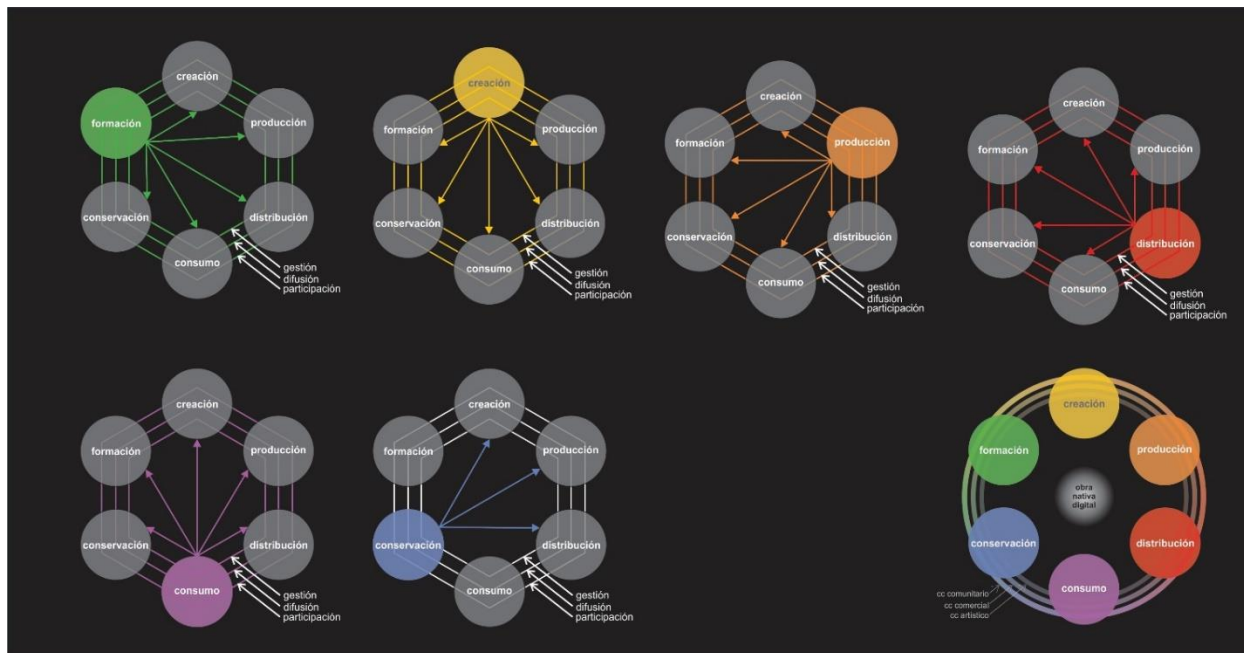


Diagrama 18. Compendio de síntesis gráficas generadas a lo largo del estudio de caso *Perplex City*, respectivamente, *formación*, *creación*, *producción*, *distribución*, *consumo*, *conservación* y *circuitos culturales/obra*. Fuente: elaboración propia.

Es posible observar que el proceso cultural fue muy dinámico. De sus cinco primeros momentos surgieron vínculos hacia todas las otras fases. Esto tuvo como resultado ligas de doble vía, por ejemplo, desde la *formación* hacia el *consumo* y viceversa. Solamente la *conservación* perdió enlaces hacia esas dos, convirtiéndose en el eslabón más débil de un ciclo que a todas luces tuvo las características de un sistema. En consecuencia, su fragilidad se replicó en las fases de *gestión*, *difusión* y *participación*, disminuyendo la fuerza de estas tres. Sin embargo, se mantienen como transversales gracias a su presencia en el resto del proceso.

Con la síntesis gráfica de cada momento cultural, en el Diagrama 19 se ha integrado una estructura relacional que ayuda a visualizar el fenómeno como totalidad compleja. Se han adaptado los múltiples enlaces entre las fases, convirtiendo las líneas rectas en curvas para evitar su traslape y eliminando la flecha de dirección –el color posibilita conservar la referencia de su origen.

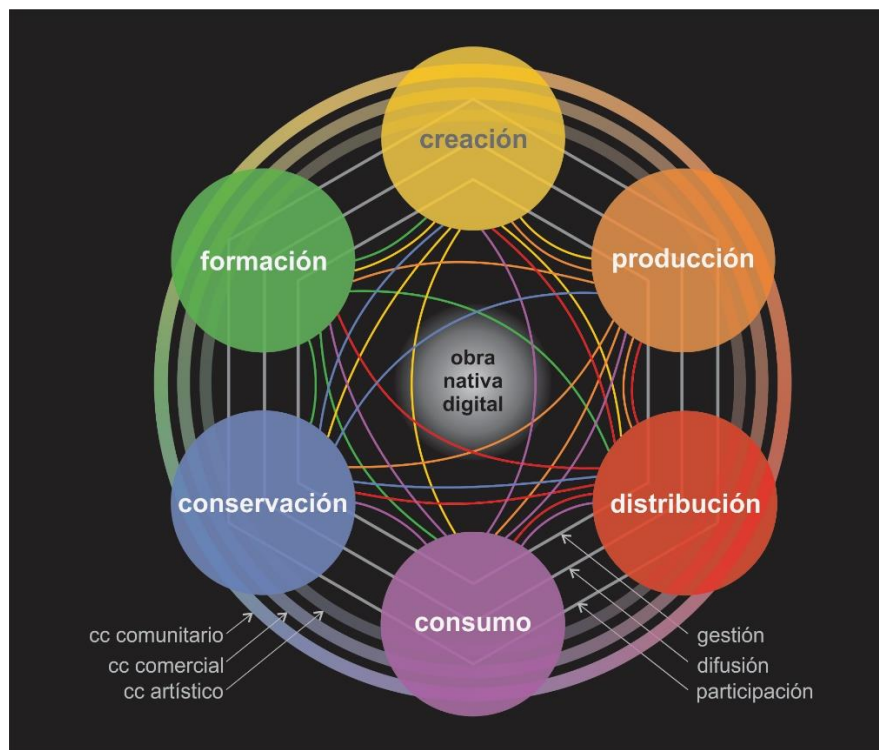


Diagrama 19. Estructura relacional detectada en Perplex City. Fuente: elaboración propia.

Perplex City, como obra nativa digital, se ubicó al centro y quedó envuelta por las distintas formas de relación en su proceso. Las líneas de color trazan los intercambios cotidianos entre sus fases. Los actores asociados a cada una cambiaron: los visos de realidad que se le imprimieron a las interacciones con los personajes y situaciones de la obra tuvieron como efecto que los creadores quedaran escondidos tras el universo ficcional y que fuesen Sente, Violet, Scarlett, y demás habitantes de PXC, quienes parecieran generadores de la dinámica; al trabajo de producción y distribución en el que se involucró todo el equipo interdisciplinario de Mind Candy se sumaron los diferentes medios de comunicación externos que difundieron la obra, así como el enorme esfuerzo de los lectores/jugadores que integraron los recursos comunitarios. Paradójicamente, los miembros de la compañía terminaron por consumir dichos recursos comunitarios, invirtiendo el rol tradicional. La *conservación* no ha descansado en algún bibliotecario, sino en los escritores y los participantes. Y todos: autores, diseñadores, programadores, administradores, lectores... se embarcaron en un proceso continuo de *formación*.

Las fases transversales de *gestión*, *difusión* y *participación* –siguiente nivel de interrelación–, se han representado en gris, evidenciando la pérdida de dinamismo, producto de los años transcurridos desde la cancelación del proyecto de PXC. A pesar de la fragilidad que se percibía en la fase de *conservación* al analizarla de manera individual, el resto de las ligas del sistema atenúan la debilidad. La fortaleza resultante es, muy probablemente, lo que ayuda a que su rastro digital siga firme.

El papel desempeñado por los miles de jugadores en PXC fue notable, pues como resultado de ello, muchos de los vínculos adquirieron su rasgo bidireccional. También ejerció una importante influencia el carácter mismo de la obra, ya que reclamó el trabajo interdisciplinario por parte de todos los creadores. El dueto formado entre estos y los consumidores asentó la prevalencia del circuito cultural comunitario por encima del comercial, interés original de Mind Candy, arropa todo el proceso cultural, por lo cual en el gráfico se ubica como círculo exterior y de mayor intensidad cromática. A las otras dos intencionalidades se les asignó, en contraparte, un tamaño más pequeño con menor valor lumínico, correspondiente a su peso relativo. El último diagrama relacional es el que debe entender el diseñador de la comunicación gráfica para distinguir de qué manera puede insertar su trabajo en este tipo de procesos sistémicos.

4.1.5.2. Observaciones al rol del DCG en *Perplex City*

Perplex City, como narrativa transmedia, fue un producto de productos. Todos aquellos medios –en línea o fuera de ella– materializados mediante forma y color sin importar su soporte, constituyeron un elemento terminado de diseño gráfico, pero a la vez, funcionaron como nodos de la estructura hipertextual, del sistema en conjunto. Cada uno implicó la utilización de herramientas del ramo bien o mal aplicadas; a lo largo del análisis se han intercalado comentarios sobre ambas perspectivas; ahora se resumen en la Tabla 4.⁹⁸

Aspectos pertinentes del sistema en PXC	Aplicaciones específicas de DG observadas
<p>La planeación fue primordial. La estructura predeterminada para el argumento de la obra debió garantizar la llegada a los puntos de convergencia al finalizar cada arco y al término de la aventura.</p> <p>La estructura general de los recursos transmedia fue hipertextual, combinando tipos de organización secuencial, jerárquica y en red.</p> <p>La diversidad de productos respondió a los requerimientos narrativos; su diseño fue indispensable para construir y mantener el universo ficcional.</p> <p>Se necesitaron medios generados desde el inicio, que debieron funcionar para toda la historia; otros surgieron sobre la marcha.</p> <p>Los nodos que iban uniéndose al sistema debieron reflejar su propio carácter y, a la vez, mantener la coherencia con los ya existentes.</p> <p>El financiamiento del proyecto era inherente a este, no debió descuidarse durante la toma de decisiones.</p> <p>Hubo un proceso de aprendizaje continuo, el diseño gráfico fue madurando a la par.</p>	<p>De un diseño originalmente recargado por el abuso de algunos recursos visuales se llegó a otro mucho más limpio.</p> <p>Las tarjetas de acertijos incluyeron claves visuales constantes de identificación; contrastaron con la variedad de estrategias y códigos en los desafíos. Fue común el diálogo entre texto e imagen. Las consideraciones técnicas podían ser muy especiales.</p> <p>Los sitios electrónicos lograron transmitir las características del tipo de portal del que se trataba y su enfoque principal. Todas las claves gráficas fueron decisivas; el color fue una de las preferentes. Los hipervínculos debían estar claramente ubicados, preservaban la cohesión de la estructura general.</p> <p>Se utilizó la redundancia como herramienta para acercar la información importante a los lectores (p. ej., los recursos de formación o las ligas a los sitios web).</p> <p>Los productos de diseño gráfico abarcaron varios tipos: editorial, web, ilustración, publicitario, institucional...</p> <p>Los distintos niveles de iconicidad aplicados respondieron a necesidades comunicativas.</p>

⁹⁸ En el Anexo A se incluye una relación detallada de todas las menciones realizadas durante el estudio de caso.

Los diseñadores estuvieron involucrados en todo, su participación en el equipo interdisciplinario fue decisiva. El trabajo de los DCG estuvo muy vinculado a la conservación de la obra, era indispensable que documentaran sus participaciones y resultados, que se reconociera la trascendencia de su labor.	En los repositorios de información generados por la comunidad se notó la falta del trabajo de un diseñador gráfico abocado a ese proyecto específico. Cuando se utilizaron para ellos las características genéricas de las plataformas que los alojan, disminuyeron los desaciertos de diseño.
--	--

Tabla 4. Resumen de recursos para el proceso cultural y sus soluciones de diseño en *Perplex City*.
Fuente: elaboración propia.

Aun cuando se identifiquen los dos enfoques, las características del proceso cultural, en tanto sistema, implican que su efecto sea inseparable. El trabajo del diseñador de la comunicación gráfica debió estar presente desde la planeación hasta el fin, e incluso, después de él. La actualización de la pantalla de bienvenida, por ejemplo, seguramente respondió a una mejora, resultado de las fallas detectadas en las respuestas de sus usuarios o a una falta de satisfacción del propio equipo de Mind Candy con la primera versión. En las numerosas figuras recuperadas durante el análisis se nota cuando el diseño se aplica con menor o mayor profesionalismo.

La estructura hipertextual, a partir de los múltiples medios utilizados, requirió claridad en cuáles de ellos se enlazaban de modo secuencial, cuáles en jerárquico y cuáles en red: del primer tipo se ha mencionado al mapa y al periódico como dos de los nodos iniciales y permanentes, en contraste, la oficina de correos apareció posteriormente. Como segunda pauta, el que los personajes fuesen principales o secundarios determinó quiénes tendrían un blog propio o que a otros solamente se les asignara una dirección de correo electrónico; ejemplos de red serían los hipervínculos constantes que, en las bitácoras de los protagonistas, enlazaban hacia los nodos permanentes, como el *Sentinel*. La organización de todos los elementos, aparejada a la necesidad de contar con ellos en tiempo y forma, precisó de un trabajo simultáneo y colaborativo, y así, de la interdisciplina. Todos los dominios del conocimiento representados por los miembros de Mind Candy, incluyendo a los diseñadores, hubieron de reconocer, valorar y aprender de sus colegas, y a su vez, de lo mucho que aportaban los lectores. El proceso mismo fue una práctica de formación continua.

La naturaleza de *Perplex City* como narrativa transmedia expandió la necesidad de ciertas competencias de los DCG, entre ellas, la adaptabilidad y la versatilidad: una respuesta ágil ante las necesidades expresivas de la historia, vertidas en las soluciones de diseño para medios que tenían tanto características específicas como elementos comunes; la capacidad de generar un diálogo entre diferentes códigos a partir de claves visuales, a veces claras, a veces sutiles si se trataba de acertijos; la comprensión de los efectos que producían diferentes niveles de iconicidad y su utilidad en cada caso; el saber cómo dejar espacio suficiente para la interpretación de la información, dando indicios sin revelar el total.

Es necesario reiterar la importancia de que los DCG documenten su trabajo. Durante el análisis se observó cómo, a lo largo de los años, los escritores que participaron han difundido su obra; pero no ha pasado lo mismo con los diseñadores, aun cuando fueron cocreadores en toda forma.

Los autores de la literatura electrónica pueden optar por trabajar con materiales que no son duraderos, al igual que los escultores optan por trabajar con cartón e incluso hielo. Los *performances* también son por naturaleza temporales. Pero incluso en este arte temporal, a menudo hay más restos que con la escritura electrónica que se ha convertido en 404⁹⁹ o que ya no funcionará en cualquier sistema a la mano (Montfort & Wardrip-Fruin, 2004).

Ambos autores recomiendan permitir y fomentar la duplicación y reedición de las obras de e-literatura con el fin de aumentar la probabilidad de que el trabajo sobreviva. Dentro de los portafolios de trabajo se precisa documentar adecuadamente la participación del diseñador en proyectos interdisciplinarios y de frontera como PXC. Así como los libros impresos llegan a los estantes de las bibliotecas físicas, las obras de la e-literatura deben llegar a sus equivalentes virtuales, permitiendo que otras generaciones accedan, sin ánimo de lucro, a propuestas valiosas como la que se ha estudiado. El conjunto de sitios electrónicos que se generaron para *Perplex City* debería estar en el Internet Archive (1996) como sistema hipertextual consultable. El rastro digital que, para 2017 aún existe, corre el riesgo de diluirse poco a poco.

Ya se había recuperado de Michael Smith (2016), fundador de Mind Candy y generador de la idea de PXC, su apreciación de la obra como proceso creativo; una disciplina como el diseño gráfico florece ante proyectos así. El fracaso de la intencionalidad comercial no obedece a fallas relacionadas con dicho proceso, sino excesos en los gastos de distribución y producción. Se revela la necesidad de que todos los involucrados en la fase de *creación* valoren correctamente el esfuerzo que implica el concretar las ideas.

Cuando se parte de *Perplex City* como juego de realidad alternativa, Weststar & Legault (2014: 10-12) reportan que los roles que se ejercen en la industria creativa de los videojuegos cruzan las fronteras de la profesión, pero que, si se toma en cuenta la disciplina de origen, la participación de diseñadores, artistas visuales y especialistas con experiencia de usuario ha aumentado, en conjunto, de un 20% en 2009 a un 49% en 2015. Al considerar a PXC como un ejemplo de literatura electrónica, se aprecia el amplio abanico de manifestaciones del diseño que puede integrar y el valor que representa como experiencia de lectura estética compleja.

De 2007 a la fecha en que se escribe este trabajo, los recursos para proyectos transmedia han seguido diversificándose y son cada vez más accesibles; los avances tecnológicos hacen suponer que esa tendencia continuará. Universidades como el ArtCenter College of Design, en California, ya ofrecen un programa de maestría en diseño gráfico orientado a esa especialidad (ArtCenter College of Design, 2001). Aunque no es necesario que todos sus egresados vayan a esa institución; sí es un requisito que la profesión se replantee los límites de su disciplina; que se contemplen las fronteras yuxtapuestas con medios que quizás antes quedaban alejados de lo editorial, pero que hoy en día pueden integrarse exitosamente

⁹⁹ Este número es una referencia al error que aparece cuando una página electrónica ya no está publicada o cambió de lugar dentro del ciberespacio.

en el proceso cultural que se desarrolla alrededor de una obra nativa digital como la que aquí se ha estudiado.

Es posible concluir que la proposición del estudio se ha cumplido: el modelo de proceso cultural fue útil para identificar el papel del DCG en la lectura estética del espacio virtual. Es sorprendente la cantidad de fuentes de información producidas por los actores relacionados directamente con el proceso, de igual modo, la minuciosidad del registro en algunas de ellas y lo significativo de la experiencia. Las síntesis gráficas efectuadas para cada fase resultaron un recurso muy claro de seguimiento, sobre todo al presentarse en el diagrama comparativo; la estructura relacional que las conjunta provee una visualización sintética del fenómeno complejo. Los dos formas de análisis sobre el diseño de la comunicación gráfica – operativo e inmediato / horizonte estratégico–, pudieron evaluarse adecuadamente; no se requirió adaptar el instrumento metodológico planteado originalmente.

4.2. Wattpad (WP Technology Inc., 2006)

4.2.1. Características generales de Wattpad

Wattpad¹⁰⁰ se fundó en 2006 en Toronto, Canadá, como una comunidad virtual para la publicación, lectura y diálogo alrededor de narraciones literarias, buscando la generación de una experiencia social “donde la gente de todo el mundo puede participar y colaborar en el contenido a través de comentarios, mensajes y multimedia” (WP Technology Inc., 2016). La suscripción es gratuita, únicamente se requiere el registro mediante un correo electrónico o enlace a cuenta de Facebook. Su público objetivo es principalmente el de los nativos digitales, pertenecientes a las llamadas *generación del milenio y del posmilenio (generación Z)*; sus miembros pueden intervenir en la actividad que deseen, sea sólo como lectores o también como escritores, siempre y cuando tengan mínimo 13 años de edad. El sitio agrupa a sus usuarios en tres franjas etarias: de 13 a 17 años, entre 18 y 30 años, o más de 30 años, dominando los dos primeros grupos (Figura 40). El que más del 50% sean adultos justifica a este sitio como parte de la investigación doctoral que se realiza.

Hasta octubre de 2016, aproximadamente tres cuartas partes del tráfico en el sitio provenían de países no localizados en Norteamérica, la India (6.1%), Vietnam (5.1%) y Filipinas

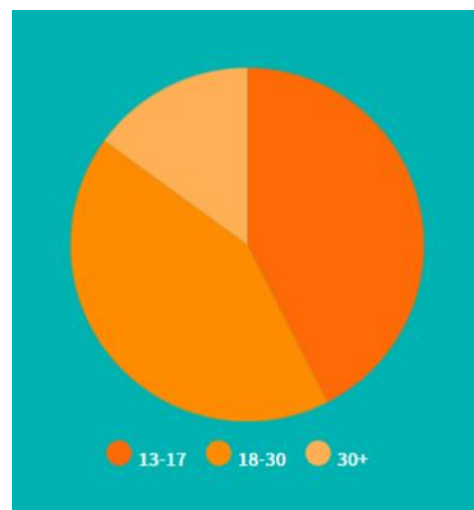


Figura 40. Demografía de Wattpad. Fuente: WP Technology Inc. (2016).

¹⁰⁰ wattpad.com

(4.9%) eran los principales; de naciones de habla hispana, Venezuela aparecía en el octavo lugar general con 3.4%, seguido por México en el décimo primer lugar con 2.3% (Alexa Internet, 2016); su acceso ha sido prohibido en China (Nawotka, 2015). En 2015, después del inglés el idioma más popular era el español, seguidos del tagalog de Filipinas y el turco. En cuanto al género, el femenino tiene mayor número de usuarios registrados (Uskoski, 2015). Wattpad funciona en todas las plataformas, sean de sistema operativo Android, Windows o iOS, ya desde un navegador en una computadora o a través de un dispositivo móvil con ayuda y la disponibilidad de las aplicaciones correspondientes; el 90% de tráfico se lleva a cabo desde este último tipo de conexión. En el 2016 Wattpad afirmaba tener más de 130,000 nuevas suscripciones, por día, con una audiencia mensual promedio de 45 millones de usuarios; el sitio contiene historias en más de 50 idiomas (WP Technology Inc., 2016). Ese mismo año, la compañía ganó el premio *CIX Innovator of the Year* otorgado por la organización Canadian Innovation Exchange (Brunico Communications, 2016).

Sus fundadores, Allen Lau e Ivan Yuen, provienen del área de la ingeniería y la tecnología. Will Sicat (2016), quien rediseñó el sitio entre 2014 y 2015, comenta que, entre los principales retos para establecer la identidad visual de Wattpad, se encontraron: el unificar la experiencia del producto; el no perder las características de la marca en las distintas plataformas evitando inconsistencias; y el conservar un balance adecuado entre lo atractivo de su diseño y la experiencia del usuario.

En cuanto al diseño de la interfaz, cuando un cibernauta accede a Wattpad por primera vez es recibido por una pantalla inicial en la que van apareciendo los tipos de contenido más populares entre sus miembros, con una imagen de fondo

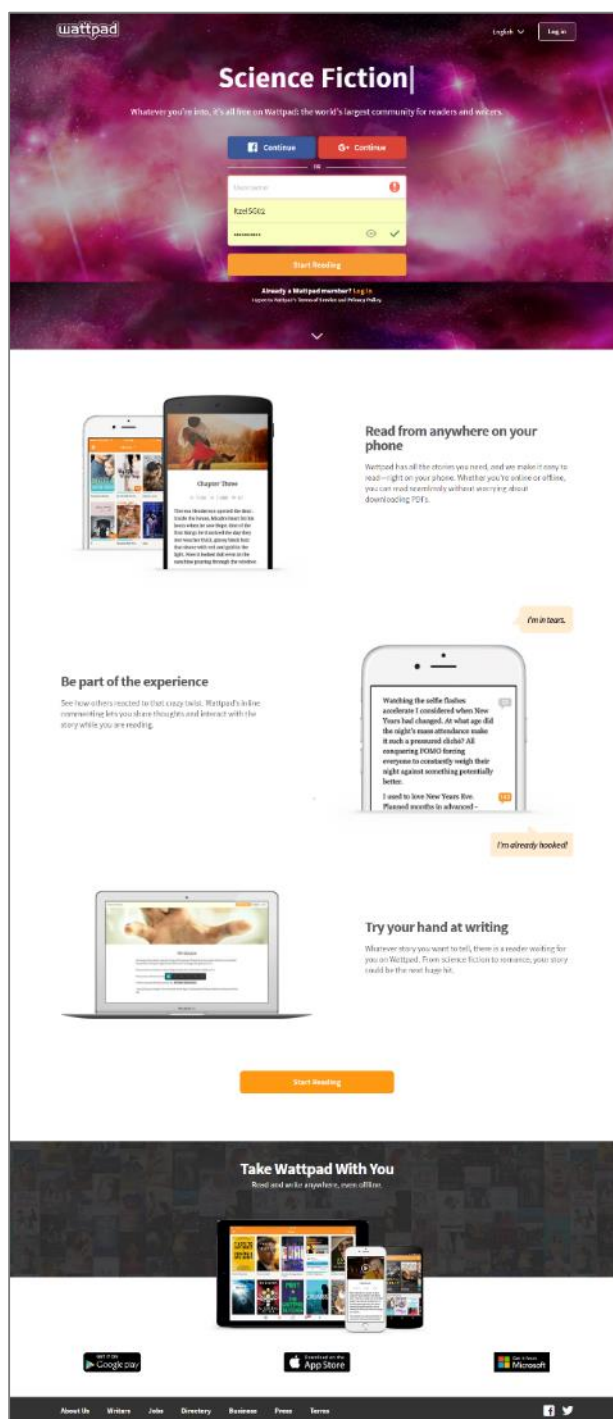


Figura 41. Pantalla de bienvenida para cibernautas no registrados. Fuente: wattpad.com (2016)

acorde (Figura 41).¹⁰¹ Se acompaña de dos botones para registrarse o un recuadro para iniciar la sesión, si ya se es miembro de la comunidad. Al deslizarse hacia abajo se ofrece una breve semblanza sobre las ventajas de ser miembro del sitio e invitaciones para participar como lector o como escritor. Se utilizan textos muy cortos en dos niveles jerárquicos, fácilmente identificables por su diferencia en puntaje y peso, ambos en color gris oscuro, contrastando adecuadamente sobre el fondo blanco –cuyo brillo puede ajustar el usuario en su propio equipo—. Cada sección se acompaña de una imagen de mayor tamaño que la tipografía, con la que se complementa la información mediante el código visual. En la última sección de la pantalla se ofrece la aplicación gratuita y los medios para su descarga, instalación y el posterior acceso a Wattpad a través de dispositivos móviles. Los amplios espacios en el fondo son más que un recurso gráfico, pues son básicos para la adaptación a los diferentes tamaños de monitor de ese tipo de aparatos. El manejo visual de esta bienvenida marca la pauta de lo que se encontrará en todo el sitio.

El diseño es responsivo y adaptativo, es decir, que el ancho de la ventana se ajusta automáticamente al grado de acercamiento y al tamaño del monitor específico que se utiliza; aunque se reacomodan los contenidos, de acuerdo a campos definidos. De esta forma, el desplazamiento de la información se realiza, principalmente en dirección vertical, aunque a veces se presentan recorridos en sentido horizontal, en caso de que se detecte un ancho mínimo o el acceso desde un dispositivo móvil.

Una vez que la persona se ha dado de alta, como elemento principal en la pantalla de bienvenida, aparecen recomendaciones de obras literarias que le invitan a partir de las portadas de las mismas (Figura 42). La lista es personalizada y se actualiza diariamente con el apoyo de algoritmos automáticos, brindando nuevas sugerencias en cada entrada al sitio, de acuerdo al perfil del lector y/o sus consultas previas. Bajo las imágenes se tienen los datos del nombre de la obra, su autor, el tema general –aquí denominado categoría–; la información se complementa con estadísticas sobre el número de lecturas que ya ha tenido, votos positivos (a cuántos les ha gustado) y la cantidad de comentarios emitidos. Al deslizarse hacia abajo aparecen otros conjuntos de títulos sugeridos según parámetros adicionales como popularidad, etiquetas o autores, entre otros.

Nótese el trabajo del diseñador en la sencillez y claridad: el fondo blanco se mantiene neutro para que resalte cada imagen de portada; la tipografía varía entre gris oscuro para los textos de las principales jerarquías y gris claro para aquellos secundarios. El tipo de letra es palo seco, lo cual ayuda a la legibilidad aun en pantallas y fuentes pequeñas. Existe concordancia con el estilo de la sección intermedia en la pantalla de bienvenida.

¹⁰¹ Salvo aclaración en contrario, las impresiones de pantalla que se describen se han tomado desde una PC con Windows 10, utilizando el navegador Google Chrome, en una resolución de 1366 x 768. Se capturaron con la extensión FireShot. (getfireshot.com). Para aquellas desde un dispositivo móvil se utilizó la *app* correspondiente para un teléfono inteligente de plataforma Android (LG G Pro Lite D680, resolución 960 x 540).

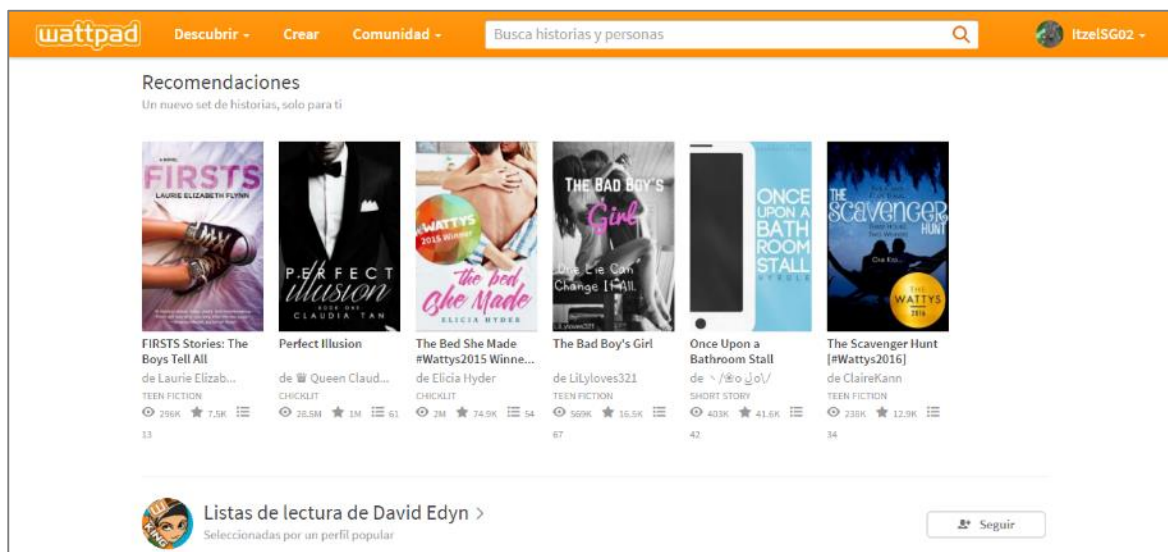


Figura 42. Pantalla principal de Wattpad. Fuente: wattpad.com (2016).

En la parte superior resalta la barra de menús en color anaranjado. De izquierda a derecha, el primero corresponde al logotipo de Wattpad que sirve para regresar a la pantalla de inicio, si se ha salido de ella; *Descubrir* muestra las distintas categorías –tipos de contenido– en que se clasifican las obras; *Crear* lleva a la página de escritura y a las obras previas del propio autor; *Comunidad* ofrece la participación en distintos colectivos; la barra de búsqueda permite encontrar resultados a partir de palabras concretas; en la extrema derecha, el *Nombre del usuario* ayuda a acceder a diferentes herramientas y recursos, de acuerdo al perfil determinado que se construye con el uso cotidiano. Se abundará sobre cada uno de estos menús cuando sea pertinente, dentro de los momentos específicos del proceso cultural.

4.2.2. Las fases del proceso cultural en Wattpad

4.2.2.1. Formación

Debido a que una de las características principales de Wattpad es la participación de los miembros de su comunidad, esta fase tiene gran relevancia. Al considerarse su demografía y probables conocimientos previos sobre cómo funcionan los programas y aplicaciones actuales, muchos usuarios comienzan a utilizar el sitio de manera intuitiva. De cualquier modo, se ofrecen diversos temas de ayuda que los orientan en cada paso; estos se clasifican en tres grupos:

- Los generales sobre el manejo del perfil del usuario y del sitio
- Los relativos a las actividades de un lector
- Los concernientes a un escritor

No se hará un análisis del primer inciso por salirse del foco de esta investigación, aquel de los otros dos se centrará en lo pertinente al proceso cultural y a su diseño gráfico. En el Diagrama 20 se resumen los recursos que se utilizan para cada uno:

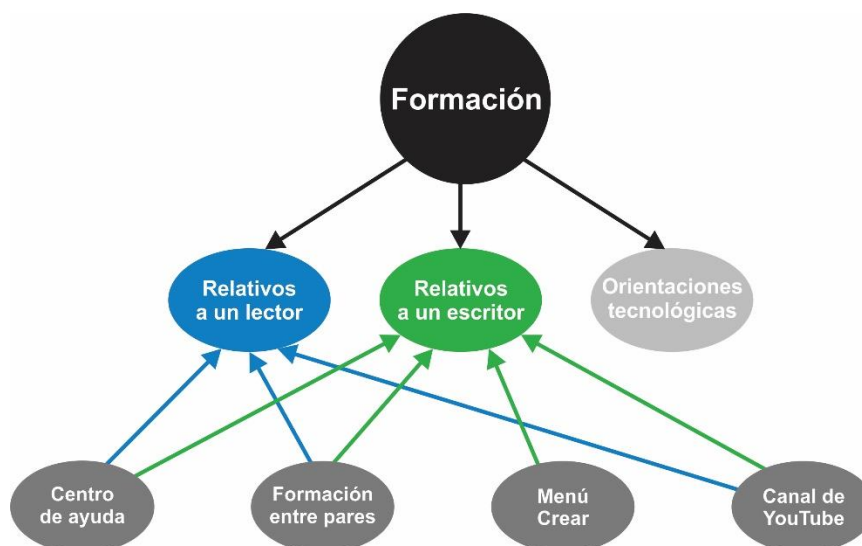


Diagrama 20. Recursos de Wattpad para la formación de lectores y escritores. Fuente: elaboración propia.

El menú del perfil del usuario, a través del comando *Ayuda*, facilita el acceso a la mayor cantidad de recursos. Aunque la página resultante aparezca en inglés, es posible cambiarla a español, portugués y turco (Figura 43). La pantalla está dividida en tres secciones: una que contiene una fotografía, la segunda con fondo blanco, la última en fondo gris claro. Dichas diferencias marcan jerarquías claras, esas orientaciones gráficas invitan a los lectores a iniciar su búsqueda.

En la primera sección, los personajes sugeridos en la imagen son coincidentes con la demografía dominante en la comunidad: jóvenes, más mujeres que hombres, acceden mediante su dispositivo móvil. El omitir sus rostros abre el rango de identificación con los que aparecen en la fotografía. En la tercera fracción de la pantalla, en un gris claro que la señala como de menor jerarquía, se ofrecen dos opciones de información adicional, un conjunto sobre la compañía, y otro con acceso a los perfiles de Wattpad en otras redes sociales. Aquí, el vínculo al canal de YouTube es básico para la formación de los miembros del sitio.

En la segunda sección, después de pulsar el ícono correspondiente a “Cómo utilizar Wattpad” (support.wattpad.com/hc/es) se obtienen los distintos temas de consulta –en el sitio denominados “artículos”–. Una vez seleccionado alguno de ellos, todas las pantallas que aparecen en el Centro de Ayuda comparten el mismo diseño, una evidente coherencia cromática y formal con recursos encontrados ya en interacciones previas: fondo blanco con tipografía en fuente palo seco que muestra distintas gradaciones de gris, según su jerarquía: negro para el título principal, gris oscuro para subtítulos, gris medio para el cuerpo de texto, amplios espacios en blanco. Los contenidos son breves y puntuales, *ad hoc* para una consulta rápida (Figura 44).

En la parte inferior de numerosas pantallas del sitio contrasta un botón en color anaranjado con la leyenda “Pregunta a la comunidad”. Esta opción es uno de los íconos disponibles en el Centro de Ayuda y una alternativa en el menú lateral derecho una vez que se ha entrado a la consulta de un tema. Ahí, cualquier usuario –sea lector y/o escritor– puede insertar una duda que será respondida o recibirá opiniones del resto de los usuarios. En un recorrido por los temas se advierte que muchos de ellos han sido cubiertos previamente en los distintos artículos ofrecidos por Wattpad, sin embargo, el espacio constituye una opción adicional de formación entre pares.

4.2.2.1.1. **Temas relativos a un lector**

En el Centro de Ayuda, Wattpad concentra los distintos recursos formativos bajo el título de “La experiencia de la lectura”. Los ocho artículos que se incluyen se enfocan en los siguientes temas:

- La construcción de una biblioteca personal. Se guarda el registro de avances de lectura y de intereses personales; el acervo que la va conformando es privado.

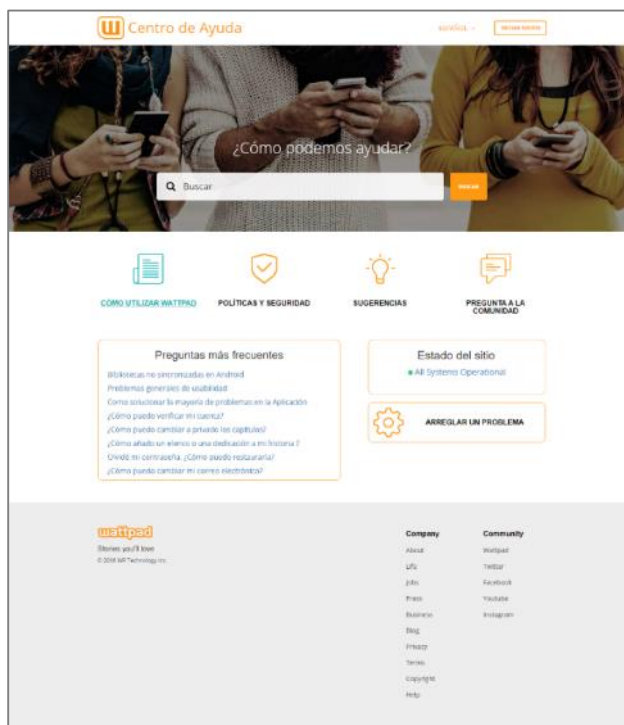


Figura 43. Centro de Ayuda de Wattpad.
Fuente: wattpad.com (2016).



Figura 44. Pantalla típica del Centro de Ayuda.
Fuente: wattpad.com (2016).

- La construcción de listas de lectura, es decir, conjuntos de obras que el lector puede recomendar a otros miembros de la comunidad, por lo tanto, son públicas. Existe un límite de 10 listas simultáneas por usuario, cada una con hasta 200 títulos.
- La personalización de la interfaz de lectura (cambio de tamaño, fondo y color de fuente).
- La interacción con la comunidad. En este espacio los aspectos que se cubren son: el seguir la trayectoria y obra de un autor, la posibilidad de leer capítulos que alguno de ellos etiqueta como privados (no aparecen en las recomendaciones públicas), y el cómo comentar una narración.

Se observa que desde el momento de *formación* como lector, las fases del proceso cultural relacionadas son la *distribución*, el *consumo* y la *conservación*, además de las transversales de *difusión* y *participación*.

4.2.2.1.2. **Temas relativos a un escritor**

La comunidad de Wattpad se nutre de las narraciones publicadas por sus miembros; la importancia que el sitio otorga a este tema se evidencia en la cantidad de recursos disponibles para facilitar la tarea y fomentar que mejoren sus habilidades.

Como se expuso antes, el menú *Crear* en la barra superior es el primer punto de acceso para escribir una historia. La aproximación de la pantalla resultante es fundamentalmente intuitiva, aunque al ingresar por primera vez a cada uno de los campos se abre un globo desde el ícono de información ⓘ con un texto orientativo breve y la opción para profundizar, a la cual se accede eligiendo *Aprender más*. Sucede lo mismo al terminar de llenar los datos iniciales que se solicitan y pasar a la escritura de la obra en sí; en cada paso se ofrecen instrucciones (Figura 45).

En casi todos los casos, el solicitar más información lleva a los artículos tradicionales del Centro de Ayuda, con las pantallas de texto breve referidas arriba. Aquel de *Descripción* es una excepción, pues conduce a una publicación del tema de no-ficción que incluye los otros medios utilizados por Wattpad en esta fase del proceso cultural: la formación entre pares y el canal de YouTube –integrado mediante un *widget*–,¹⁰² a la par de imágenes de apoyo (Figura 46). Son muestra de la posibilidad de incluir otros sistemas de representación. El diseñador aquí debió prever la interacción adecuada, cuidando las distancias automáticas entre los elementos de la publicación. El autor es de tipo corporativo, *howtousewattpad*, que los miembros

Figura 45. Fragmento de la pantalla *Crear*.
Fuente: Wattpad.com (2016).

¹⁰² *Widget*: pequeño recuadro activo que ejecuta un video o audio, a veces proviene de otro sitio web.

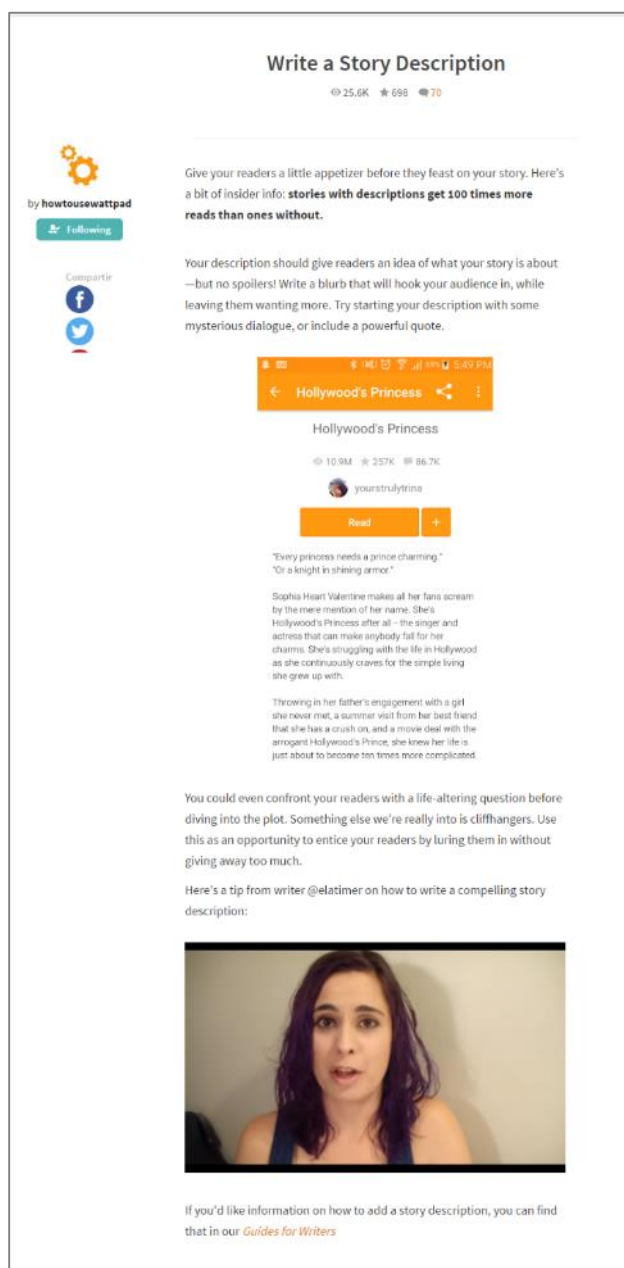


Figura 46. Artículo "Write a Story Description" (escribe una descripción de la historia). Fuente: Wattpad.com (2016).

de la comunidad pueden "seguir" para consultar otras publicaciones similares, tanto escritas por este usuario (cinco historias) como por diferentes miembros de la comunidad (17 listas de lectura con numerosas historias en inglés y otros idiomas).

Existe otro espacio introductorio al que se accede mediante la liga denominada *Quiénes somos* (o *About*, si aparece en inglés), "Un recurso sobre cómo empezar y tener éxito en Wattpad, e información sobre nuestro programa *Wattpad Stars*" (WP Technology Inc., 2016). Se busca motivar al usuario a convertirse en escritor mediante un video que resume los momentos de *creación, distribución y consumo*, seguido por siete secciones compuestas por textos muy puntuales ilustrados con alguna imagen. En estas se explica el paso a paso desde la generación del perfil hasta la interacción con los lectores. La pantalla termina con tres enlaces para profundizar en la información.

Al igual que para la lectura, muchos de los recursos de *formación* para escritores pueden accederse mediante el Centro de Ayuda donde están catalogados en dos conjuntos: el primero, "La experiencia de la escritura", con 17 artículos, y el segundo, "La experiencia social", con cuatro artículos.

El canal de YouTube de Wattpad es otra alternativa, ahora mediante el uso de recursos audiovisuales en su mayoría de corta duración –menores a dos minutos–. Constituye un ángulo importante de la formación entre pares, pues casi todos sus vi-

deos están hechos por usuarios de la comunidad. A finales de 2016, el canal tenía más de 42,000 seguidores, aunque es obvio que su penetración es mucho mayor tan solo porque el video de introducción, "The Wattpad Moment" (Wattpad, 2014), acumulaba más de 137,000 reproducciones.

Adicionalmente, en la plataforma Skillshare,¹⁰³ que trabaja en convenio con Wattpad, varias de sus escritoras más exitosas, integradas al programa *Wattpad Stars*, han abierto cursos MOOC¹⁰⁴ que, en conjunto, han sumado más de 7,000 alumnos (Sky, 2015; Tippet, 2016 y Summers, 2016) (Figura 47).



Figura 47. Lecciones de escritura. Fuente: Sky (2015).

Los temas de formación que atañen a un escritor y se cubren a través de los distintos recursos disponibles en el sitio se pueden agrupar en los siguientes conjuntos:

- El proceso de escritura (escribir, corregir)
- Competencias autorales (construcción del argumento, personajes, etc.)
- La incorporación de otros sistemas de representación (sonido, imagen fija o en movimiento)
- El proceso de publicación
- La difusión y la construcción de una comunidad de lectura

Estos conjuntos se enlazan a cuatro de los cinco momentos restantes del proceso cultural: *creación*, *distribución*, *consumo* y *conservación*; solamente falta el de *producción*. Adicionalmente, se vinculan con las tres fases transversales de *gestión*, *difusión* y *participación*. En suma, respecto a la fase de *formación* del proceso cultural, en Wattpad esta se divide en dos, aquella para los lectores y la correspondiente a los escritores. Los temas que se cubren se relacionan con cuatro de los otros momentos, exceptuando únicamente al de *producción* (Diagrama 21).

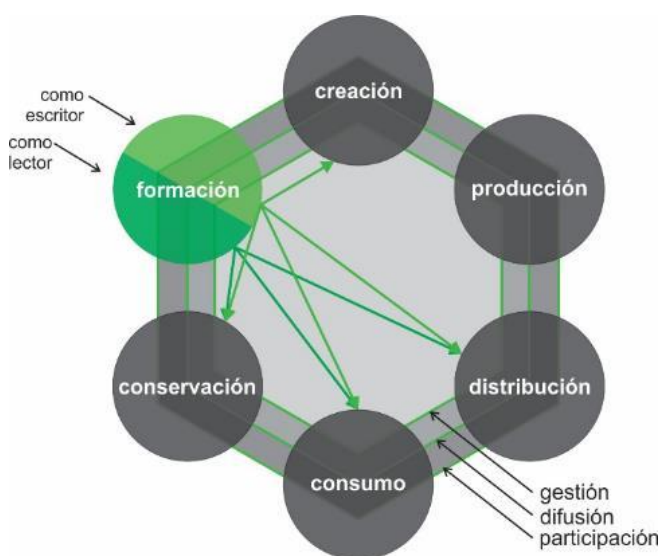


Diagrama 21. Síntesis gráfica de la fase de *formación* en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.

De las estrategias mencionadas, las que aplican al interior de Wattpad requieren de modo ineludible el trabajo activo del diseñador gráfico. De las que ocurren al exterior, se observan algunas que claramente conservan una propuesta visual constante, por ejemplo, ciertas listas de reproducción del canal de

¹⁰³ www.skillshare.com

¹⁰⁴ Masive Online Open Course

YouTube generadas por la propia compañía. Para algunos recursos de la formación por pares no existe tal intervención, con el resultado de una calidad irregular en el diseño.

4.2.2.2. Creación

Uskoski (2015) comparte que 10% de los integrantes de Wattpad son autores. El análisis de este inciso se centrará en la fase de *creación* y las relaciones que desde ella se derivan –aunque, como se observó, está directamente fomentada a través de la *formación*–; las características de las historias en el sitio se presentan en el inciso sobre la obra literaria.

La invitación a crear aparece una y otra vez en distintas aproximaciones de bienvenida, por ejemplo: “Historias que te encantarán. [...] Y si no puedes encontrar exactamente lo que buscas, tienes el poder de crearlo tú mismo” (WP Technology Inc., 2016). O “Puedes descubrir las cosas que te hablan o elegir crearlas desde cero. Es la libertad de expresarte con una voz auténtica y el conocimiento de que serás escuchado” (WP Technology Inc., 2016). En estas y otras llamadas se hace énfasis en que las obras se encontrarán con los lectores dentro de esa comunidad virtual.

La relación intrínseca entre el autor y el proceso cultural en su conjunto es patente, además, en la información básica solicitada al escribir una historia en la pantalla obtenida a partir del menú *Crear*, se incluye solamente un aspecto relativo a la obra –el título–, y otros necesarios para su difusión y catalogación –descripción breve, categoría (tipo de contenido), etiquetas (palabras clave), idiomas, opciones de propiedad intelectual, clasificación (para todo público o adultos) e imagen de portada–. Una vez que se llenan estos datos es posible comenzar a redactar.

Los principales temas correspondientes a la fase de *creación* son:

- Autoría o coautoría
- Sistemas de signos adicionales al texto (imagen fija, sonido y/o video)
- Convocatorias de escritura (premios, compromisos, obras patrocinadas)
- Políticas y seguridad (propiedad intelectual, pautas de contenido)

Esta clasificación ayuda a su comprensión, mas debe señalarse que existen muchas intersecciones entre los puntos anteriores.

4.2.2.2.1. Autoría o coautoría

La gran mayoría de las narraciones en Wattpad están registradas bajo un autor único. La configuración predeterminada del sitio hace que todas las obras estén enlazadas a una cuenta, es decir, el perfil de un usuario específico, que aparece registrado como el escritor de la historia. Dado el acceso remoto característico de la plataforma, la compañía no puede controlar si detrás de un perfil hay una o varias personas, sin embargo, no recomienda la segunda opción:



Figura 48. Página de acceso a la consulta, edición y escritura por un autor. Fuente: Wattpad.com (2016), perfil personal de esta investigadora.

Desafortunadamente, el problema de las cuentas compartidas es que no las podemos apoyar de la misma manera que lo hacemos con las normales. Esto se debe a que las dos piezas de seguridad que permiten el acceso a cualquier cuenta son: la contraseña y el correo electrónico. Si compartes ambos es muy difícil ayudarte, y a la vez, conservar la seguridad de la cuenta (WP Technology Inc., 2016).¹⁰⁵

Cada vez que un usuario accede al menú *Crear* obtiene una lista de sus obras escritas y de aquellas que tiene en proceso. Las narraciones pueden permanecer como borradores privados y ser corregidas fácilmente hasta que el autor decida publicarlas; asimismo, con facilidad se agregan nuevas secciones o capítulos. En cualquier momento es viable iniciar la redacción de una historia, sin restricciones por no haber terminado alguna previa. Los botones anaranjados, en color coincidente con el logotipo de Wattpad, sumados a la mínima información necesaria, propician un uso fluido de esta función y demuestran un diseño adecuado (Figura 48).

En cuanto un autor publica una historia, para el resto de los usuarios del sitio es posible buscarlo, encontrarlo y consultarlo. Cada escritor puede añadir una descripción a su perfil, que aparecerá en un

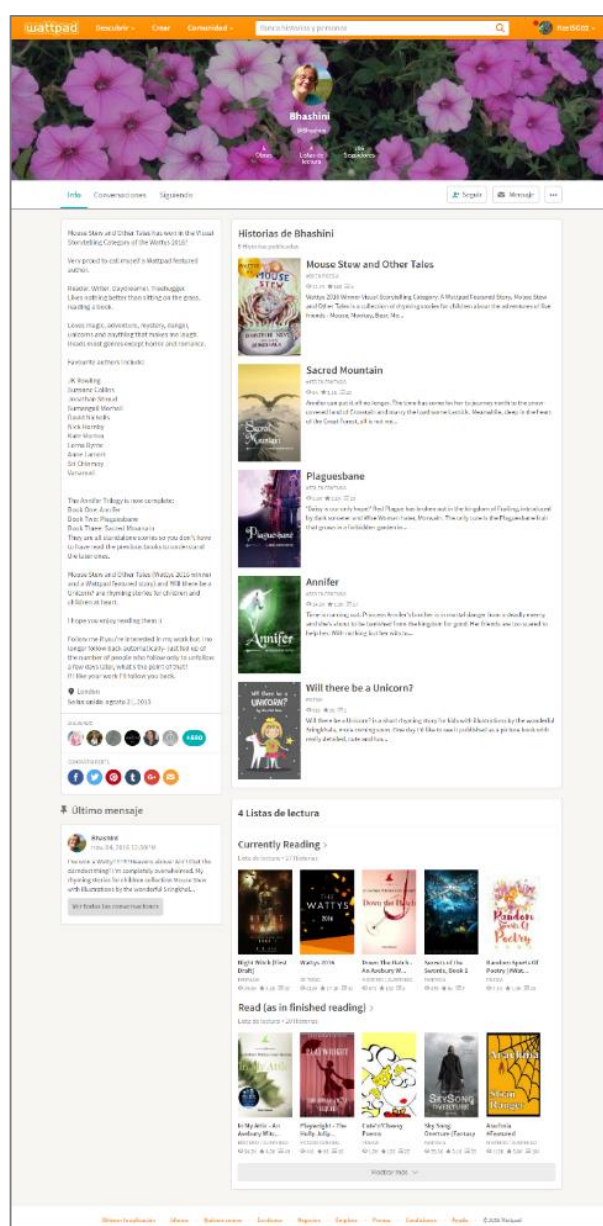


Figura 49. Perfil público de una autora elegida al azar. Fuente: Bhashini (2016) en Wattpad.com (www.wattpad.com/user/Bhashini).

¹⁰⁵ Se optó por una traducción propia del texto en inglés, pues la versión en español tenía fallas de redacción.

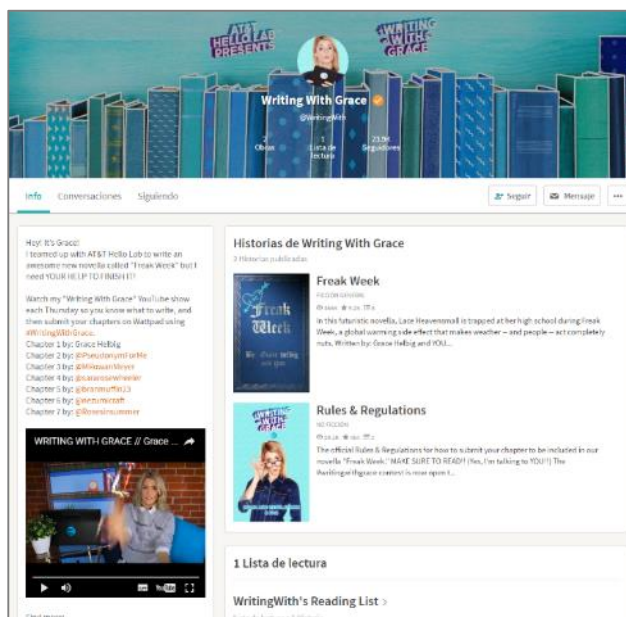


Figura 50. *Freak Week*, obra en coautoría. Nótese la posibilidad de incluir un widget de YouTube como recurso multimedia en el perfil de la autora. Fuente: *Writing with* (Helbig, 2016) en wattpad.com.

recuadro a la izquierda del resumen de sus narraciones. Como complemento, a quienes lo consultan se les ofrecen las listas de lectura que ha integrado, quiénes son los autores que sigue y enlaces a las principales redes sociales para recomendarlo. En la parte superior se accede al espacio *Conversaciones* para insertar un mensaje o consultar otros anteriores. Este conjunto de recursos evidencia, una vez más, la búsqueda de una interacción entre los participantes (Figura 49).

La coautoría intencionada y pública es factible gracias a convocatorias específicas. Un ejemplo fue *Writing With Grace* concurso organizado por Grace Helbig (2016) y AT&T Hello Lab¹⁰⁶ para la escritura de la novela colectiva *Freak Week* de ocho capítulos (Figura 50). Ella estaba a cargo del primero y el último; para los

siete intermedios, otros autores de Wattpad enviaron sus propuestas de textos a partir de algunas consignas semanales explicadas en el canal de YouTube de la autora. El resultado se difundió mediante su lectura en voz alta, en la convención anual de video VidCon y permanece disponible con los créditos correspondientes en el perfil de Helbig, a la par, cada fracción aparece en el correspondiente de cada ganador.

4.2.2.2.2. **Sistemas de signos adicionales al texto**

Wattpad ofrece la posibilidad de integrar imágenes fijas, sonidos o videos a las historias que se publiquen. También aquí, las maneras en las que puede lograrse son variadas.

La primera y más obvia posibilidad de inclusión de una imagen fija es la portada de una obra, elemento recomendado por el sitio: “[...] son importantes y son una de las primeras puertas de acceso a tu historia” (WP Technology Inc., 2016). Como la comunidad lectora de Wattpad no está formada por diseñadores gráficos, dentro de la



Figura 51. Creador de portadas de Wattpad, desde el menú Crear. Fuente: Wattpad.com.

¹⁰⁶ att-hellolab.com

pantalla de escritura se ofrece el acceso a un *Creador de portadas*, que funciona a manera de ma-chote sencillo con algunas variables adicionales a la elección del gráfico de fondo, como son filtros populares (desenfocado, caleidoscopio, o sepia, por ejemplo), tipos, colores y tamaños de letra diferentes (Figura 51). Además, algunos usuarios de la comunidad ofrecen sus servicios gratuitos de diseño a los autores. De modo complementario, Wattpad ha hecho alianza con Canva (Perkins, Obrecht, & Adams, 2012)¹⁰⁷ para que en esta página web, que brinda numerosas platillas con amplias variables, se incluya el formato recomendado para la comunidad que aquí se estudia. La aplicación gratuita de PXLr¹⁰⁸ también proporciona patrones para Wattpad.

Al tomar en cuenta estas estrategias, es posible afirmar que un diseño cuidado de las portadas no se considera esencial en la difusión de las historias; la imagen se toma como un elemento, sí necesario, pero adjunto al bien característico: la obra literaria. Como resultado, se observa que muchas de ellas repiten elementos y aproximaciones muy comunes, sin un diálogo sustancial entre los códigos textual y visual. A manera de ejemplo se recuperan dos listas de narraciones ganadoras de los premios Wattys 2016 (WP Technology Inc., 2016) (Figura 52).

Lo mismo sucede con otras imágenes fijas que pueden intercalarse con el texto dentro de la pantalla de escritura –y donde a su vez pueden incorporarse sonidos o segmentos audiovisuales–. Al iniciar cada sección o capítulo de la historia se invita a comenzar con un recurso gráfico, y cada vez que se inserta un nuevo párrafo aparece un globo convocando a hacerlo. Muchos de los videos que se observaron corresponden a material ya publicado en YouTube por compañías productoras de cine o pistas musicales que funcionan como fondo a la lectura. Las pequeñas animaciones suelen ser de aquellas que circulan por las redes sociales; las fotografías o dibujos representan, a veces, una aportación personal de los creadores específicos. Inclusive es el caso de las obras que pertenecen a la lista denominada “Multi-media Beta Stories”.¹⁰⁹

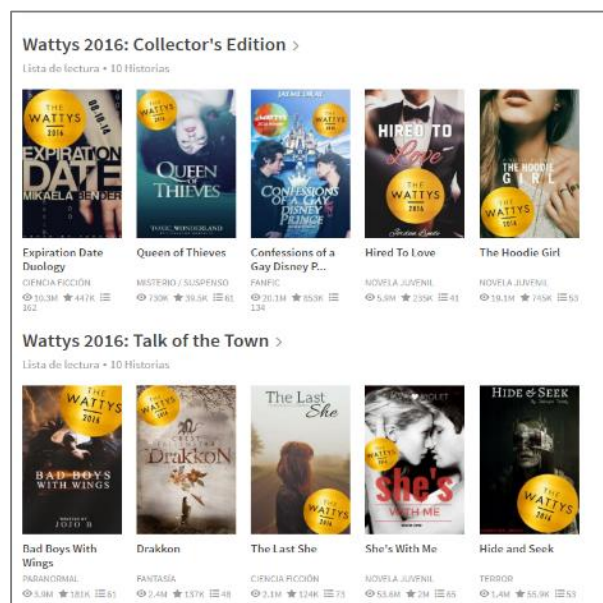


Figura 52. Ejemplos de portadas, obras ganadoras de los premios Wattys 2016, nótese el sello especial de identificación. Fuente: Wattpad.com.

¹⁰⁷ www.canva.com/create/wattpad-covers

¹⁰⁸ pixlr.com

¹⁰⁹ www.wattpad.com/user/multimedia



Figura 53. Animación introductoria para *Injection*. Fuente: Nanomyte Studios (2015) en Wattpad.com.

Un esfuerzo más sustantivo se encuentra en la otra lista de lectura etiquetada como multimedia: “Comics & Illustrated Stories”, donde algunos autores de Wattpad intentan, con mayor o menor éxito, buscar que la imagen tenga un mayor peso. Sobre-sale, por ejemplo, Nanomyte Studios (2015) “es una compañía productora establecida en Toronto. Nanomyte crea contenido de narrativa transmedia comenzando, primordialmente, con una fantasía científica: *Injection*, creada por Mike Shroeder”. El

perfil corresponde a uno de varios profesionales que participan también dentro de la comunidad.¹¹⁰ En el equipo de este autor corporativo se reconoce claramente la aportación de quienes se encargan del código visual: Andrew Sebastian Kwan por el arte de los personajes, él y Neiva Mateus por aquel de los fondos y Jamal Campbell por el manejo del color (Figura 53).

4.2.2.3. **Convocatorias de escritura**

Wattpad utiliza recursos adicionales para estimular la autoría, a estos se accede a través del menú *Comunidad* en su barra superior. Todas las estrategias están intrínsecamente relacionadas con las fases transversales de *gestión*, *difusión* y *participación*; en general, se identifican los siguientes conjuntos:

- Premios Wattys y otros concursos
- Obras patrocinadas
- Compromisos de escritura

Los premios Wattys son, sin duda, los más relevantes. Los ganadores se agrupan en 10 categorías y son elegidos a partir de dos criterios: el análisis de datos y el juicio de expertos; dependiendo del rubro tiene mayor o menor peso el voto de la comunidad lectora (WP Technology Inc., 2016). El premio consiste únicamente en la difusión de las historias a través del propio sitio y del resto de sus portales en redes sociales, así como en boletines de noticias. Además de estos galardones, continuamente Wattpad lanza otras convocatorias alrededor de contenidos populares entre lectores y escritores miembros.

Cualquier usuario puede organizar un concurso entre los autores. Para propiciar el éxito de la invitación se ofrece una lista de lineamientos que ayuden a aclarar los términos a los participantes potenciales. El sitio los promueve bajo una premisa general:

¹¹⁰ Entre los autores profesionales que participan en Wattpad están Christopher Pike, Jennifer Armentrout, Margaret Atwood, Marissa Meyer, Meg Cabot, Paulo Coelho, RL Stine, Sandra Brown, Scott Westerfeld y Tyler Oakley (Wattpad, 2016e).

Tú ganas mucho más que premios cuando escribes una historia para un concurso gratuito de escritura en Wattpad. Los concursos de escritura dan exposición y reconocimiento a todos los escritores participantes. Representan la manera perfecta de llegar a lectores que aún no han descubierto tu escritura (WP Technology Inc., 2016).

Adicionalmente, Wattpad establece alianzas con algunas empresas para concursos alrededor de un tema específico. Las obras patrocinadas son el medio que tiene el sitio para generar ingresos propios.¹¹¹ Así, ofrece varias opciones: una, convocar a sus autores más exitosos –denominados “Wattpad Stars”– a escribir historias por encargo en las que deben incluir la mención de alguna marca. Otra modalidad muy popular es la vinculación con series televisivas o películas, generando narraciones para capítulos o fanfic,¹¹² útiles para promover las historias originales o sus secuelas. Aunque aquí también el premio suele ser la difusión, en algunos otros es la publicación en papel o algún incentivo económico.

Un recurso más para convocar a la escritura pueden ser los “compromisos” o “desafíos”. En el momento de realizarse este análisis se encontraba abierto el denominado *#JustWriteIt* (*#EscribeloYa*, en español), celebrando los 10 años de la fundación de Wattpad: “Yo, *tu nombre*, escribiré una historia de al menos 10,000 palabras en el transcurso de los próximos 30 días. Asume el compromiso”.

4.2.2.2.4. **Políticas y seguridad**

La facilidad con la que se pueden publicar y leer narraciones en Wattpad impone a la compañía ciertas responsabilidades y deslindes respecto a los textos generados. Lo más relevante gira en torno a la propiedad intelectual y a ciertas pautas de contenido.

Respecto a la primera, Wattpad deja muy clara la prohibición de reproducir contenido ajeno que tenga *copyright* sin el permiso explícito del autor, sean historias, imágenes u otros medios. Las consecuencias son la eliminación de la historia y hasta la cancelación de la membresía en el sitio; la compañía transfiere la responsabilidad del plagio al escritor, deslindándose de repercusiones legales (WP Technology Inc., 2016). Además, como se describió páginas atrás, desde que un autor abre la página de escritura se encuentra con la solicitud de marcar los permisos de acceso para sus propias publicaciones, con un rango que cubre todos los derechos registrados, dominio público o *Creative Commons* en sus distintas variantes.

Los escritores en Wattpad pueden denunciar si encuentran que alguna obra ha sido reproducida sin permiso, sea propia o ajena; para ello se utiliza el botón de “Reportar” que aparece en la pantalla.

¹¹¹ business.wattpad.com

¹¹² Neologismo por el inglés *Fanfiction*. Se trata de obras escritas a partir de temas populares entre los jóvenes, sean grupos musicales o sus integrantes, novelas, películas o series de TV y los personajes que aparecen en ellas. Sus seguidores los toman como base para generar una narración propia.

Como sucede cotidianamente en internet, es difícil llevar un control estricto; en el sitio se ha deshabilitado la función de copiar y pegar buscando mitigar las malas prácticas.

En relación a pautas de contenido, Wattpad aclara:

La narración de historias es lo nuestro y queremos que sea lo tuyo también. Por eso nuestro objetivo es crear un espacio seguro y cómodo para que todos descubran y desarrollen su creatividad. Por esta razón, debemos asegurarnos de que estás plenamente consciente de la clase de contenido que puedes encontrar y leer en Wattpad, así como de los tipos de contenido que puedes publicar y aquellos que no están permitidos (WP Technology Inc., 2016).

Aunque esto constituya una suerte de censura a la libertad de creación, se entiende, sobre todo, por la demografía de su comunidad, con una buena parte de menores de edad y adultos jóvenes. Las pautas indican tanto límites como prohibiciones. Los primeros refieren a una correcta clasificación por edades –todo público (de 13 a 17 años) o lectores maduros (mayores de 17 años)–; las diferencias residen en los grados de inclusión de temas sexuales, violencia, uso de drogas y autolesión.

Las restricciones son muy enfáticas, tanto en relación con los textos como con los otros sistemas de representación. Se incluyen distintos aspectos con restricciones legales de contenido sexual, no sólo la pornografía. También están prohibidos el acoso y la intimidación entre usuarios tanto en las historias como en los comentarios a los autores. Un tema al que se le da particular importancia es a la autolesión, sea a través del suicidio o de desórdenes alimenticios, aunque se aclara que “Las discusiones sobre recuperación y soporte son completamente aceptables en Wattpad” (WP Technology Inc., 2016). Curiosamente, se considera una violación a sus directrices el asignar una categoría equivocada a una narración.

En síntesis, respecto al proceso cultural, el momento de *creación* en Wattpad se relaciona con los de *distribución*, *consumo* y *conservación*. No debe olvidarse el enlace que se señaló con la *formación*, que corre en doble vía gracias a que los autores ayudan a otros miembros de la comunidad a desarrollar su escritura. Además, existen lazos claros con las fases transversales de *gestión*, *difusión* y *participación* (Diagrama 22). El diseño de la comunicación gráfica, se ha comentado, en relación con el uso de los distintos recursos de *creación* dentro de Wattpad y su debilidad en cuanto a la incorporación de otros sistemas de representación dentro de las obras.

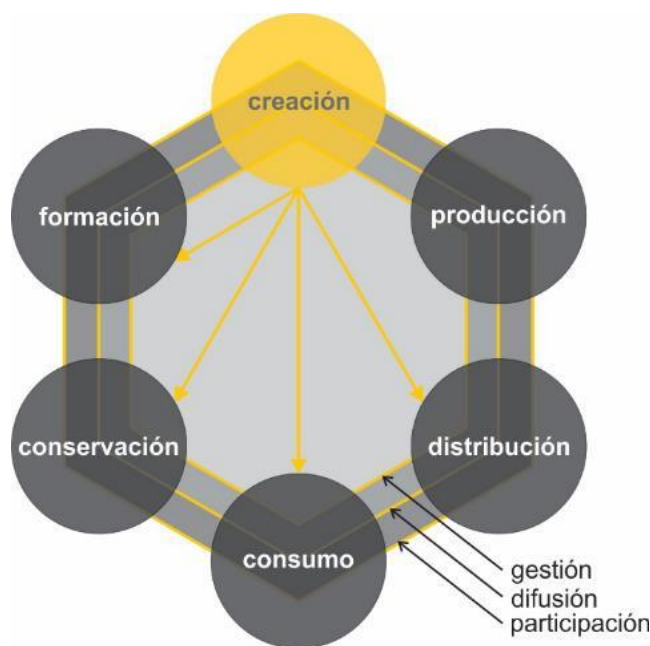


Diagrama 22. Síntesis gráfica de la fase de *creación* en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.

4.2.2.3. Producción

La propuesta de Lau y Yuen (Brunico Communications, 2016) para Wattpad como comunidad de lectura y escritura en el espacio virtual plantea que la fase de *producción*, independiente a la de *creación*, descanse principalmente en la empresa, la cual posibilita que las historias capturadas tomen un formato específico y sean reproducidas en soporte electrónico, al tiempo que hace viable la acción y la interacción en el sitio, de modo que se trascienda el concepto de una biblioteca en línea.

Antes del advenimiento de la imprenta, compartíamos historias en cuevas, fogatas y plazas de la ciudad. La gente se reunía alrededor de las historias, el público y los narradores siempre estaban conectados en tiempo real. Más de 500 años después de la invención de la imprenta, Wattpad crea conexiones directas entre los lectores y escritores del mundo una vez más. Ninguna otra compañía ha hecho esto en una escala global masiva (Wattpad, 2016c).

Sus características y permanencia a lo largo de 10 años se basan en varios factores pertinentes a esta investigación, intrínsecamente ligados a la *producción* entendida como el intercambio de las narraciones que, aun a través de la Red, requiere de un soporte y materialización. Entre estos elementos resaltan la administración integral del entorno, la actualización constante y la diversificación de colaboradores.

En relación al primer punto, la administración integral del entorno, el sitio ha requerido estar estructurado con claridad, de tal manera que sus usuarios encuentren fácilmente lo que buscan. Esto atañe directamente al diseño, como lo ha expresado Sicat (2016), el responsable de la identidad visual actual de Wattpad: “Con un producto desarrollándose exitosamente, viene el aumento de las demandas de diseño. El equipo que lo trabajaba estaba manejando los crecientes requisitos para un producto multiplataforma, pero estaba llevando adelante al diseño sin una dirección visual clara”.

Se establecieron entonces cuatro directrices: “celebrar el contenido” —éste debe tener el nivel más alto de involucramiento, por lo tanto, el foco debe estar en la tipografía y la legibilidad—; “discreto” —reducir el manejo cromático para mantener detalles sutiles, eliminando el desorden—; “amistoso y alentador” —un ambiente juguetón y humano hasta en las interacciones micro—; “relajado” —con tanto contenido, los usuarios deberían moverse a su ritmo, con facilidad y una sensación de espacio (Sicat, 2016).

La aplicación de estos criterios ha sido palpable en las capturas de pantalla desde el navegador mostradas a lo largo de este estudio de caso y que se complementan con las presentadas en la Figura 54, tomadas desde un dispositivo móvil. Los amplios espacios en blanco del primer conjunto han servido para que, en el segundo, se condense la información sin perder la identidad visual de Wattpad y sin sacrificar la comodidad en la lectura, la escritura o la navegación. Los parámetros de diseño se han vertido en la *producción* del sistema de uso, enlazándola directamente con el momento de consumo (Diagramas 23 y 24).

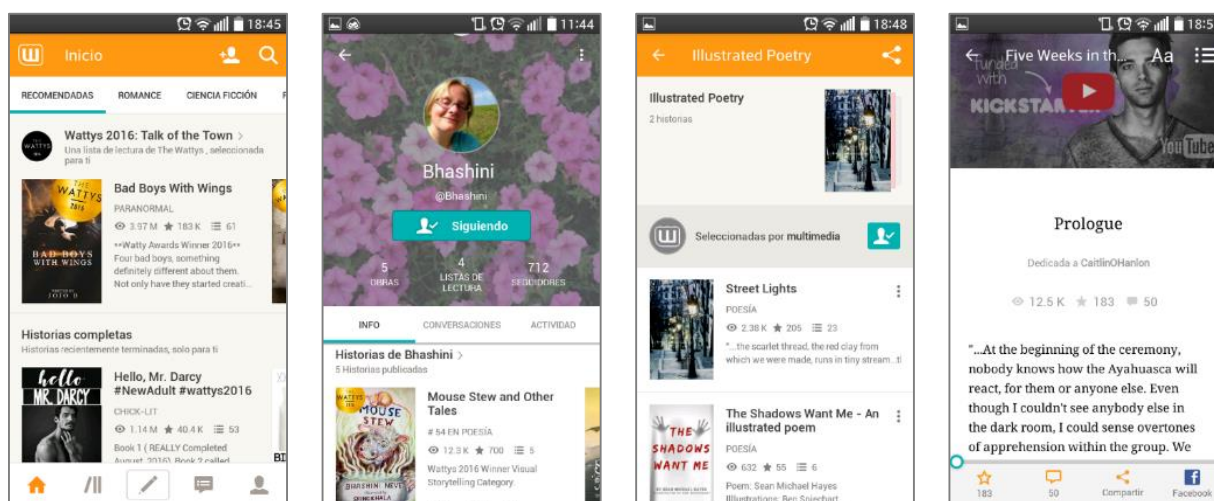


Figura 54 (a, b, c, d). Compendio de capturas de pantalla desde un dispositivo móvil. Respectivamente: página principal, consulta al perfil de un autor, lista de lecturas, lectura de una obra. Fuente: Wattpad app para Android.

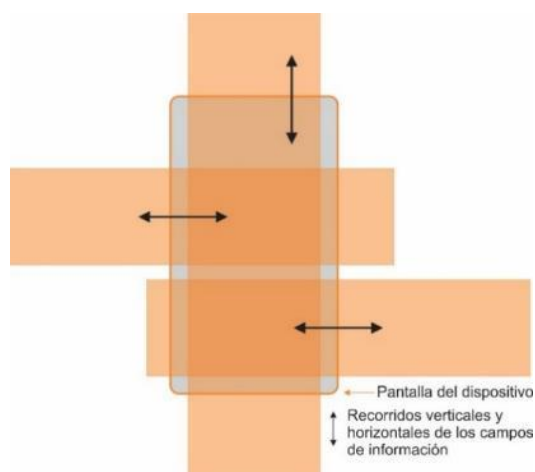


Diagrama 23. Mientras que en las pantallas desde el sitio se tiene espacio para un recorrido únicamente vertical (Figuras 7 y 10), en los dispositivos móviles hay campos que complementan el desplazamiento del contenido de la columna central mediante el movimiento de franjas horizontales.

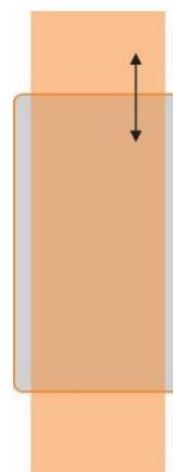


Diagrama 24. Si el contenido presentado es más simple, el recorrido se mantiene solamente en la vertical. Los botones táctiles en la parte inferior se ajustan a su uso posible con una sola mano, la que sujeta el aparato.

Todo lo anterior se liga con el segundo punto, la actualización constante. Durante los 10 años de historia de la compañía, los avances en las TIC facilitaron la participación y la interacción, aunque a la vez demandaron que Wattpad integrara nuevas funciones a la estructura y funcionamiento iniciales; estas enlazan la fase de *producción* con otros momentos del proceso cultural. La compañía resume, como principales aportaciones durante la década: los comentarios en línea y la lectura fuera de ella; los votos de los lectores; la introducción de contenidos multimedia; la difusión mediante mensajes instantáneos a los seguidores de un autor; la función de “Quote Art” para compartir citas de obras en redes sociales basadas en imágenes; la curaduría de recomendaciones, generada a partir del historial y perfil del usuario; la escritura a través de un dispositivo móvil; el acceso de los autores a los datos estadísticos de lectura de

sus obras; y el programa “Wattpad Futures” de anuncios publicados entre capítulos (Wattpad, 2016a). De acuerdo a los parámetros de esta investigación, también se considera de suma importancia la variedad en las posibilidades de uso a través de internet o cualquier sistema operativo de dispositivos móviles (Android, iOS), pues impacta directamente en la accesibilidad como lector o escritor. Al momento de *consumo*, ya vinculado al de *producción*, se suman los de *creación*, *distribución* y *conservación*.

En referencia al tercer punto, la diversificación de colaboradores, sobresale la disponibilidad de espacios para recibir dudas, recomendaciones y quejas de los usuarios de su comunidad, quienes son los más indicados para detectar espacios de mejora. Además, Wattpad invita a sus miembros a integrarse como voluntarios en cualquiera de sus tres equipos del programa cuatrimestral *The Ambassadors* (los embajadores): el dedicado a revisar narraciones para generar recomendaciones; el que invita a lectores y escritores a participar en actividades experimentales a través de los perfiles de Wattpad en Facebook y Twitter; y el concentrado en la comunidad interna, moderando los diálogos en los clubes para evitar disputas. Otra estrategia de voluntariado se aplica a la traducción de los textos del sitio a los idiomas nativos de los usuarios (WP Technology Inc., 2016). Todo esto abre el rango de los actores que participan activamente en la fase de Producción; el rol de liderazgo no queda limitado a la propia compañía: todos los miembros de la comunidad pueden incorporarse a la *gestión*, a la *difusión* y a la *participación*.

En resumen, la fase de *producción* que se desarrolla dentro del proceso cultural de Wattpad reside, en mucho, en los diseñadores dentro de la propia compañía, aunque esta integra a todos sus usuarios posibles en muchas de las labores. Salvo por el momento de *formación*, esta fase se relaciona con todos los otros, incluidos los transversales (Diagrama 25).

Diferentes estrategias de diseño expuestas a lo largo de este estudio de caso reflejan la manera en que han concretado las cuatro directrices de diseño que ha señalado Sicat (2016): los textos tienen excelente legibilidad, la diagramación de los distintos tipos de pantallas facilita su consulta, los colores son sutiles y reflejan la jerarquía de los elementos, la gama que se utiliza es alegre y a la vez moderada, pues no existen contrastes complementarios o de tono que pudiesen cansar la vista al utilizar Wattpad por periodos largos de tiempo.

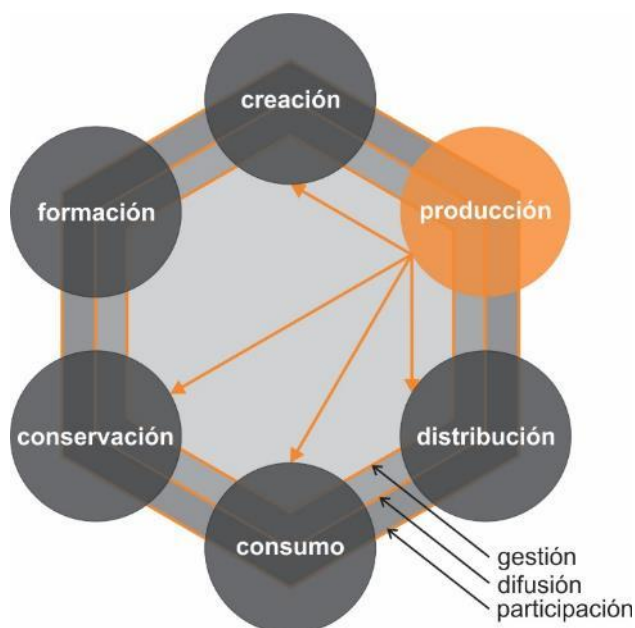


Diagrama 25. Síntesis gráfica de la fase de *producción* en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad.
Fuente: elaboración propia.

relevante aquel de la difusión y la construcción de una comunidad lectora; los artículos del Centro de Ayuda agrupados bajo “La experiencia social” incluyen recomendaciones de cómo alentar a otros a leer las historias.

Las etiquetas son un recurso más para apoyar a una mayor distribución; son palabras clave que su autor asigna y que dan más información sobre su contenido; se permite señalar a cada obra hasta con 20 de ellas. Si bien pueden ser muy particulares, al considerar a los millones de escritores que escriben para la comunidad surgen coincidencias que se amplían porque Wattpad muestra palabras similares al entregar los resultados de alguna búsqueda específica.

El que un usuario ejerza la doble función de autor y lector ayuda a tejer redes de recomendaciones, pues, cuando comienza a integrar sus propias listas de lecturas –que como se recordará, son públicas–, y a “seguir” a sus autores favoritos, cualquiera que acuda a su perfil tiene disponibles unas y otros. Quienes actúan solamente como lectores, a su vez se integran al equipo de la *distribución* y la *difusión*, pues su espacio personal funciona del mismo modo. Las fases del proceso cultural se entretajan en un círculo virtuoso que promueve un dinamismo constante.

En cuanto a los recursos externos utilizables para la distribución, las actualizaciones continuas incorporan enlaces a las redes sociales más populares. Wattpad ha abierto una página propia en ellas y las utiliza para invitar a participar en sus distintas convocatorias, difundir obras destacadas y noticias interesantes. Todos los usuarios pueden utilizar los marcadores para enlazar a sus perfiles y obras (Figura 56). A su vez, pueden incrustar botones que ligan su espacio en Wattpad desde sus blogs o sitios web personales (Figura 57). Estos pequeños íconos demuestran cómo cada detalle incluido en el diseño del entorno cultural prueba ser valioso para el resultado del proceso en su conjunto, que se comporta como un sistema en el que el todo y las partes establecen una relación de efecto multiplicador más que sumatorio. En la Figura 49 se observa un ejemplo de cómo se integran estos marcadores en una pantalla completa del navegador, asignándoseles una jerarquía clara en el conjunto de interacciones posibles. Para un dispositivo móvil se ha incorporado al menú inferior el ícono característico de esas aplicaciones, como se aprecia en la Figura 54d.



Figura 56. Marcador interno de seguimiento a una autora (Bhashini), y marcadores sociales para compartir historias fuera de Wattpad. El botón color naranja sirve para incrustar widgets (miniaturas) en otras páginas, incluyendo la imagen de portada y un fragmento de la obra. Fuente: Wattpad.com (2016).



Figura 57. Botones para incrustar ligas a Wattpad dentro de blogs o páginas web personales. Fuente: Wattpad.com (2016).

Los concursos en alianza con marcas y productoras de cine o televisión también han probado su relevancia para apoyar la distribución del trabajo autoral en el sitio, pues la empresa que lo esté promoviendo, interesada en penetrar los segmentos de mercado de la demografía representada en Wattpad, se encargará de impulsar la difusión de las obras a través de todos sus canales. Un éxito de lectura en esta comunidad podría lograr, inclusive, la edición de la obra en papel o su realización como película o serie televisiva. Todos los involucrados se ven beneficiados por la proyección de los autores hacia el campo profesional.

Wattpad no es dueño de los derechos de tu historia, así que si deseas llevarlo a un agente literario de alguna editorial o a cualquier otro lugar, puedes hacerlo en cualquier momento. [...] [N]o somos una agencia de publicación y no queremos serlo, pero queremos ayudarte lo mejor que podamos. Echa un vistazo al programa Wattpad Stars en la pestaña *Writers*. [...] Trataremos de hacer lo que podamos por aquellos que encuentren éxito en Wattpad y quieren seguir adelante en este campo o en el campo literario en general (Uskoski, 2015).

Un caso paradigmático es el de Anna Todd, cuya serie de fanfic *After* (2013)¹¹³ fue publicada por Simon & Schuster y está en vías de convertirse en un filme de Paramount Pictures. La versión sin correcciones sigue accesible en Wattpad y lleva acumuladas más de 43 millones de lecturas. Editorial Planeta ha adquirido los derechos para su edición en español y los libros ya están disponibles en el mercado.

En síntesis, como en otros casos, la *distribución* en el proceso cultural generado dentro del entorno de Wattpad se relaciona con todos los otros momentos del ciclo, así como con las tres fases transversales (Diagrama 26).

El trabajo del diseñador gráfico continúa revelándose como una actividad indispensable, no existe detalle que se deje al azar. La correcta planeación y jerarquización de la información son básicas para evitar la sobresaturación en los espacios.

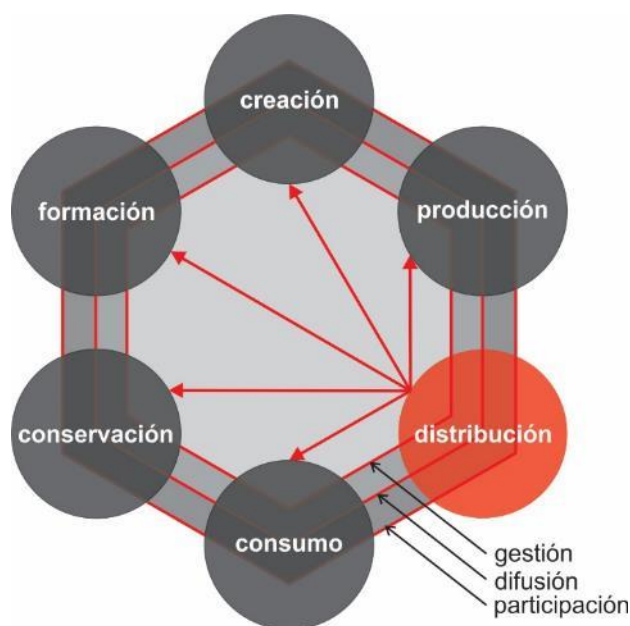


Diagrama 26. Síntesis gráfica de la fase de *distribución* en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad.
Fuente: elaboración propia.

¹¹³ En este caso, las novelas se basaban en Harry Styles, exintegrante del grupo One Direction; el nombre original del músico se cambió para su formalización como obra original de Anna Todd. Aunque a veces hay cuestionamientos de si este tipo de historias infringen derechos de autor, muchos de los propietarios de estos no persiguen la práctica y hasta la celebran, pues redundan en una mayor penetración entre sus audiencias.

4.2.2.5. Consumo

A medida que se avanza en el análisis del proceso cultural en Wattpad, cada vez es más evidente lo entrelazados que están los momentos a lo largo del ciclo. Sucede lo mismo con la fase de *consumo*, máxime al considerar que el 90% de los usuarios de Wattpad participan únicamente como lectores (Uskoski, 2015). Como se explicó antes, el sitio enfatiza el ser una comunidad dialogante más que un mero repositorio de obras, por lo cual es muy importante lograr que dichos miembros sean activos, enlazando directamente al *consumo* con la *participación*. Esto además vincula a la *formación* y a la *creación*, pues muchos autores publican historias que todavía consideran en proceso; los comentarios que reciben les sirven de retroalimentación para la corrección de sus textos.

Ya se han mostrado y explicado las pantallas de entrada (Figuras 49 y 54a), enfocadas precisamente a la fase que se analiza en este inciso. Un detalle particular que puede añadirse es que, mientras el usuario recorre su contenido en un sentido descendente, aparecen nuevas listas de recomendaciones, ofreciendo siempre distintos criterios en su estructura: autores, ganadores de concursos, listas de lectura de los autores seguidos, temas compartidos, etiquetas... Así, el lector puede encontrar intereses previos y nuevos que propicien su acercamiento a obras insospechadas.

El primer menú, *Descubrir*, también es una guía para la fase de *consumo*. Al desplegarse, muestra las categorías (tipos de contenido) en que están catalogadas las narraciones en Wattpad. El lector potencial elige la deseada y obtiene resultados que se despliegan en tres grupos: populares, destacadas y en ascenso, que se explicaron en el apartado sobre la fase de *distribución* (Figura 55).¹¹⁴

Para cada obra se tiene un campo rectangular, de borde invisible pero intuitivo, que contiene información que despierta el interés de los lectores potenciales: portada, título, categoría, íconos y breve descripción (Figura 58). La popularidad entre la comunidad se revela como uno de los parámetros principales; su inclusión en la lista correspondiente depende del número de lecturas, dato que se conoce de inmediato porque aparece a la derecha de la imagen de portada, asociada al símbolo del ojo.

El siguiente ícono, formado por las tres pequeñas líneas horizontales, representa los comentarios vertidos acerca de la obra. Es posible suponer que un diálogo continuo se debe a una historia que despierta el interés y que su autor participa en el mismo, generando ese contacto cercano que ha expresado Wattpad páginas atrás. El inicio de la descripción, que aparece debajo de los símbolos, provee información más específica para que el lector potencial se anime a averiguar más. El acceso a la narración se activa al elegir cualquier punto del recuadro.

Hecho esto, se abre una nueva pantalla, específica para la obra (Figura 59). Es posible observar el diseño por campos, con una lógica constante respecto a otras respuestas en Wattpad (por ejemplo, la del perfil de un autor –Figura 49–), pero a la vez particular. Los diferentes estratos de información y de recursos son claramente identificables y con una jerarquía evidente. Apoyado en los elementos comunes, el

¹¹⁴ Esta nomenclatura varía un poco para la app, donde el conjunto “en ascenso” es nombrado “lo más novedoso”.

usuario va dominando las secciones de la página como un discurso visual coherente; la distribución particular le da identidad a la pantalla como conjunto –la entrada a una obra y a un autor en la otra, respectivamente–, el cual el lector conoce y, después, espera cuando accede a otras historias.

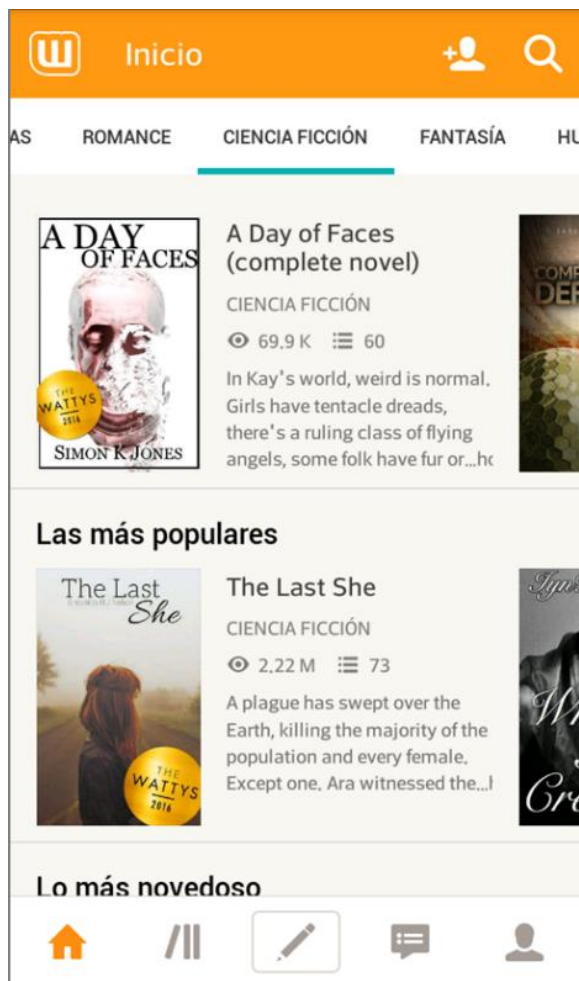


Figura 58. Resultado en un dispositivo móvil de una búsqueda por categoría, en este caso, Ciencia Ficción (ver también Figura 55 para despliegue desde un navegador). Fuente: Wattpad.com.

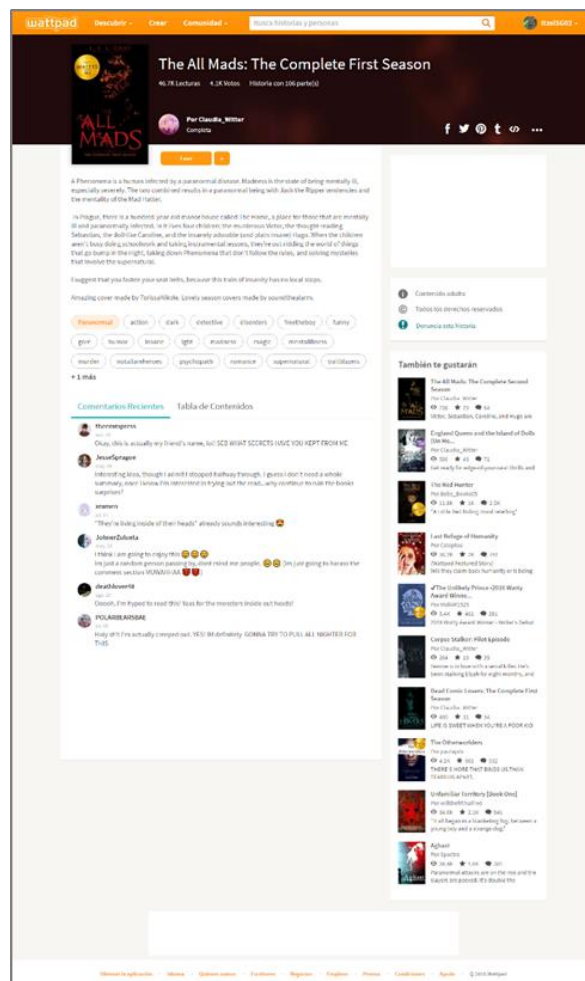


Figura 59. Pantalla al elegir una obra específica desde un navegador. Fuente: Witter (2016) en Wattpad.com.

Una vez más, se tiene la variedad de opciones internas y externas relacionadas con la distribución; de nuevo una lista de obras afines a la elegida, el acceso al perfil del autor, a aquellos de los otros lectores de esta historia, sus listas de lectura, marcadores sociales, votos positivos, etiquetas... La Distribución y el Consumo prueban estar enlazados de innumerables maneras, conformando redes tipo enjambre

neuronal (Diagrama 27). Esto maximiza las posibilidades de que una narración se encuentre con un lector y seguramente ha influido en el éxito de Wattpad, pues convierte a todos en actores vinculados a la *gestión* del proceso. En el sitio, todos los puntos de contacto se registran como metadatos, que se traducen en variables usadas para el cálculo y aplicación de los algoritmos automáticos mediante los cuales se generan muchas de las sugerencias de lectura. A simple vista para el usuario, esto conduce a criterios de catalogación que vinculan a la fase de *consumo* con la de *conservación*.

Debe hacerse hincapié en que el consultar la carátula y reseña de una obra no significa que el usuario la lea, por eso es relevante recuperar las estadísticas que comparte la compañía: los usuarios interactúan con el contenido del sitio un promedio de 30 minutos por sesión (WP Technology Inc., 2016); cuando se dieron a conocer los ganadores de los premios Wattys 2016, la comunidad había acumulado 13,000 millones de minutos de lectura e interacción con las 140,000 historias concursantes (Wattpad, 2016b).

El análisis de la fase de *consumo* permite observar que, a partir de ella, surgen conexiones a las de *formación*, *creación*, *distribución* y *conservación*; además de fuertes ligas con la *gestión*, la *difusión* y la *participación* (Diagrama 28). Los enlaces posibles desde el momento de *producción* se reseñaron en ese inciso.

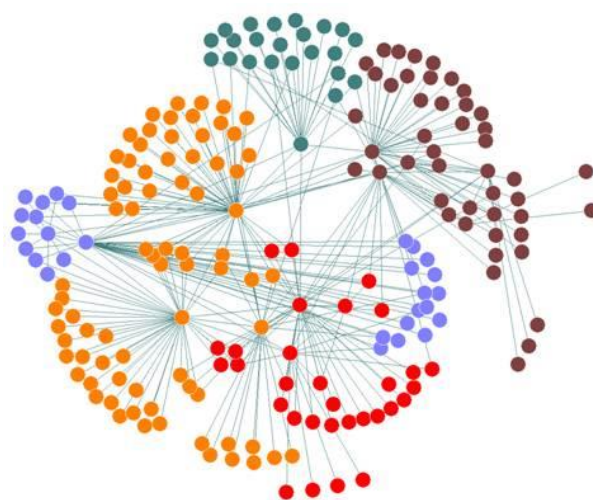


Diagrama 27. Ejemplo de red tipo enjambre neuronal.
Fuente: Alarcón (2014).

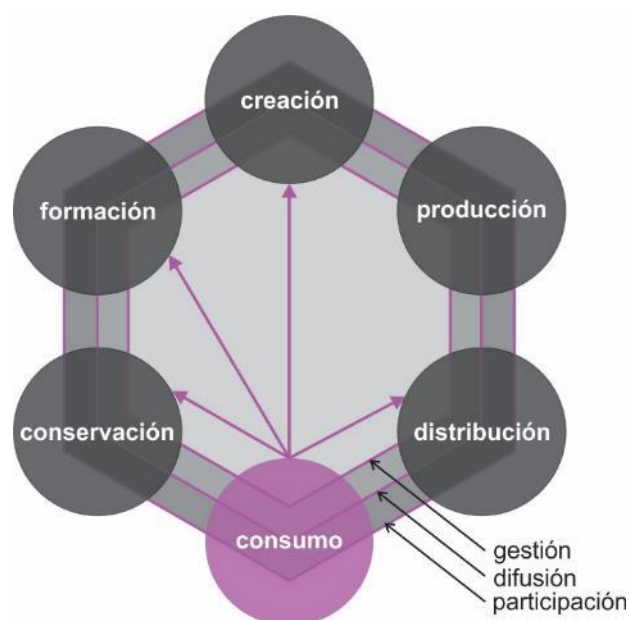


Diagrama 28. Síntesis gráfica de la fase de *consumo* en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad.
Fuente: elaboración propia.

4.2.2.6. Conservación

La fase de *conservación* en el proceso cultural en Wattpad reside, como punto de partida, en que todas las historias escritas por los usuarios se encuentran alojadas en los servidores de la compañía, convirtiéndola en la principal responsable de esa función. Se conforma una biblioteca cuyo acervo crece día con día y que, al tiempo, es consultado por una cantidad ingente de lectores:¹¹⁵ “más de 300 millones de historias se han cargado y compartido hasta la fecha. Este número es cinco veces mayor que el catálogo completo de la Biblioteca Pública de Nueva York y casi el doble que el de la Biblioteca del Congreso” (Wattpad, 2016b). El acervo puede ser consultado desde la nube y, en el caso de dispositivos móviles, también fuera de línea, pues las obras que se han leído más recientemente se cargan automáticamente al apartado, facilitando su lectura por usuarios que no cuenten con amplio margen para uso de datos.

Para un exitoso acceso e intercambio de tantas narraciones se precisa de un sistema de catalogación efectivo. Se hace necesaria una jerarquía transparente de búsqueda, que se ha solucionado a partir de diversos recursos reseñados en este estudio. Las cinco principales que se detectan son, en orden de importancia:

- La aplicación de algoritmos automáticos

Se usan para generar las listas de recomendaciones en la pantalla de bienvenida. El historial personal del lector y la popularidad de temas e historias específicas son los criterios más comunes para su producción, aunque todos los que siguen en la lista son asimismo aplicados para ampliar las sugerencias a los usuarios.

- Las categorías

Constituyen los tipos de contenido en los que se deben agrupar las narraciones desde que se escriben. El primer menú, *Descubrir*, es la manera más directa de acceder a esa catalogación. Al desplegarse ofrece la lista completa de los mismos.¹¹⁶

- | | | |
|----------------------------|-----------------------|--------------------|
| • Acción | • Fantasía | • Novela Histórica |
| • Aventura | • Ficción General | • Novela Juvenil |
| • Chick-Lit ¹¹⁷ | • Historia Corta | • Paranormal |
| • Ciencia Ficción | • Hombres Lobo | • Poesía |
| • Clásicos | • Humor | • Romance |
| • De Todo ¹¹⁸ | • Misterio / Suspenso | • Terror |
| • Espiritual | • No Ficción | • Vampiros |

¹¹⁵ En la introducción a este estudio de caso se citó ya la cifra de 45 millones de usuarios promedio al mes.

¹¹⁶ En las Pautas de Contenido de Wattpad se ofrece una breve descripción de cada una (WP Technology Inc., 2016).

¹¹⁷ “Literatura para chicas”, por la palabra *chick*, que en el caló de los Estados Unidos significa chica, y *lit*, abreviatura de literatura. Suelen ser historias que giran alrededor la vida y problemas de una protagonista femenina joven y contemporánea.

¹¹⁸ Aquí se abre un espacio para aquellas obras que no se ajusten a ninguna de las otras categorías.

- Fanfic

Las más populares son fanfic, novela juvenil y romance (Uskoski, 2015). El autor comenta: “[En Wattpad] lo que la gente publica es lo que publica. No vamos a detener el crecimiento constante de cierta categoría (aunque vamos a esforzarnos por la visibilidad de los libros de las categorías más pequeñas para evitar que sean aplastados)”.

- Las etiquetas

Son las palabras clave que especifican con más detalle el contenido que se desarrolla en cada historia, por lo cual la variedad es prácticamente interminable; el lector las ubica como botones al pie de la descripción de la obra. Gardner (2015) ha comentado que esta herramienta le ha permitido a Wattpad detectar espacios que no han sido atendidos por la industria editorial; cita, por ejemplo, “romance musulmán adolescente”. Ella encuentra que las nuevas generaciones quieren crear sus propios microuniversos, con las palabras que ellos usan y que reflejan la manera en la que perciben su realidad, la música o las películas. Wattpad promueve su uso: “Ok, ¡el secreto está fuera! Excavamos un poco y encontramos que la adición de 10 o más etiquetas a tu historia aumenta la posibilidad de que sea descubierta. Se te permite agregar 20 etiquetas, así es que ponte a etiquetar [...]” (How to Use Wattpad, 2016) (Figura 60).

- Los autores

Cada usuario puede dar “seguir” a todos los autores que decida; sus obras y listas de lectura aparecerán en las recomendaciones iniciales del sitio. Además, el conjunto elegido se puede consultar directamente desde el perfil del lector, donde se tienen botones circulares de acceso a los escritores correspondientes. La imagen del perfil del mismo se utiliza como recurso visual de identificación. El campo asignado en el diseño de página limita la cantidad de los reflejados a una línea, cambiando aquellos que exceden ese espacio por un botón contrastante que abre una pantalla completa (Figura 61). Al activarlo se obtiene más información sobre cada uno: los recursos visuales ayudan a su rápida identificación, máxime que dominan el recuadro disponible; los



Figura 60. Acercamiento a la vista de las etiquetas asignadas a una historia. Aquella que resalta en anaranjado se asigna automáticamente al señalar la categoría de la narración. El gris claro refleja la jerarquía que guarda respecto a la pantalla en su totalidad. Fuente: Bashini (2016) en Wattpad.com.

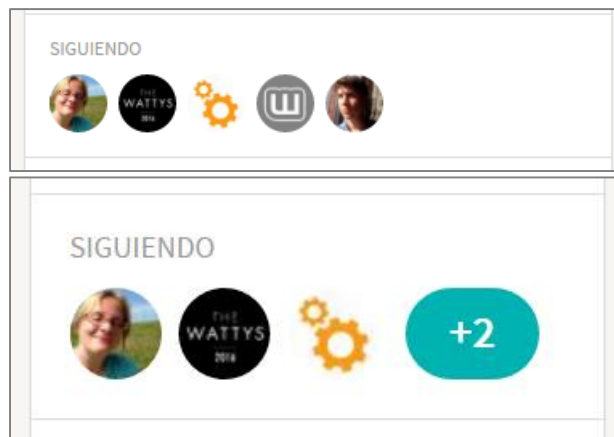


Figura 61 (a, b). Acercamiento a la vista de los autores seguidos por un usuario. Fuente: Perfil propio en Wattpad.com.

textos aportan detalles (nombre completo, *handle*,¹¹⁹ número de obras o listas de lectura, a cuántos sigue y por cuántos es seguido); las redes se pueden fortalecer debido a la inclusión del botón “Seguir”, cuya ubicación y tamaño le otorgan mayor jerarquía dentro del campo asignado (Figura 62).

- Colecciones especiales

Con los títulos ganadores de concursos se forma una base de datos especial, a partir de las diversas temáticas que sirven para convocarlos. Los premios Wattys, en este sentido, constituyen un instrumento para ampliar las perspectivas de los lectores, pues cada año se actualizan las 10 categorías que servirán como criterio. En el 2016, por ejemplo, se incluyeron no solamente la popularidad, sino también el descubrimiento de nuevos talentos, aproximaciones novedosas en la escritura o el uso de la imagen. Adicionalmente, diversificaron a 22 los idiomas premiados (TheWattys, 2016).¹²⁰ En la portada de las obras ganadores se añade una marca especial de identificación (Figura 52).

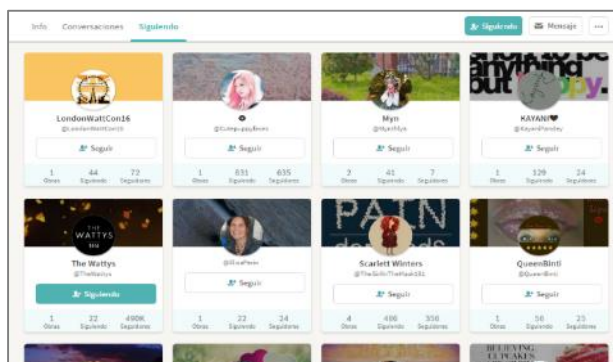


Figura 62. Información sintética de los autores seguidos por un lector. Fuente: usuario al azar en Wattpad.com.

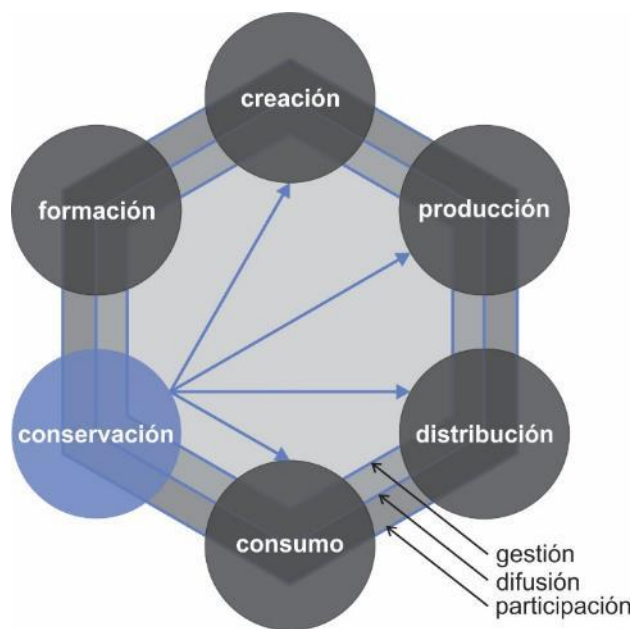


Diagrama 29. Síntesis gráfica de la fase de *conservación* en el proceso cultural de la comunidad en Wattpad. Fuente: elaboración propia.

Ya se ha apreciado la construcción de redes de tipo enjambre para las conexiones entre usuarios; lo mismo sucede con los recursos para el manejo del acervo. Extrañamente, lo que se ha encontrado más deficiente en el sitio se relaciona con esta fase: el renglón de búsqueda del menú principal no siempre arroja los resultados esperados cuando se inserta el título específico de una obra o el nombre de un autor.

Las fases del proceso cultural que se relacionan activamente desde la de *conservación* pueden sintetizarse en la *creación*, la *producción*, la *distribución* y el *consumo*, así como las tres transversales de *gestión*, *difusión* y *participación* (Diagrama 29).

¹¹⁹ Palabra asignada al conjunto formado por la @ y el apodo de un perfil en Internet.

¹²⁰ Las categorías fueron: narrativa visual, pioneras, escritor debutante, gemas escondidas, lecturas voraces, en boca de todos, edición de coleccionista, nuevas voces, selecciones del personal y elección del público (TheWattys, 2016).

4.2.2.7. Las fases transversales

A lo largo de este estudio de caso se ha explicado la manera en la que cada momento del ciclo se vincula con las fases transversales, por lo que en este apartado se hará solamente una recapitulación de estas funciones.

- La *gestión*

La interacción de todos los actores de la comunidad es propiciada por la compañía, que logra convertirlos en gestores a lo largo de todo el proceso: la formación entre pares; la posibilidad de que cualquier usuario organice convocatorias de creación; los programas de voluntariado que fomentan que los miembros de Wattpad intervengan en la generación de información oficial del sitio; el papel activo de cada integrante en la distribución de las obras en espacios internos y externos; el impacto que tiene su consumo en la multiplicación de enjambres neurales mediante sus votos y recomendaciones de lecturas o autores; la importancia que reviste para la catalogación del acervo el que los creadores asignen categorías y etiquetas, además de que sus lectores conformen listas de lectura y emitan su opinión en los concursos.

- La *difusión*

Desde que un usuario se suscribe a Wattpad se le invita a aprender cómo difundir las obras para contribuir a su éxito, desde su actuar como lector o como escritor. Los recursos que se ofrecen para la *creación* incluyen aspectos relacionados con este punto. El entorno en su conjunto, como requisito indispensable para la interacción de los miembros y su comunicación con la compañía, es un espacio producido y mantenido por todos los participantes. La exitosa distribución de tantas historias es evidencia de que las estrategias de difusión son adecuadas. Las estadísticas de lectura, ya sea por consultas, tiempos, seguidores, además del resto de las que se reseñaron páginas atrás, empalman a la *gestión* con esta fase transversal y, a la vez, con la siguiente: la *participación*. Las maneras de contribuir a la correcta catalogación son necesarias para que las narraciones no se pierdan en el cúmulo de obras del acervo.

- La *participación*

Se ha visto cómo Wattpad es, efectivamente, una comunidad de lectura, escritura y diálogo. La acción grupal respecto a los objetivos comunes que comparte es la clave de su éxito. Todos los aspectos analizados en este estudio de caso requieren de la participación activa de sus miembros; sin esta, el concepto sería el de una biblioteca virtual, más que el de una colectividad. Cada uno de los recursos, sean votos, listas de lectura, diálogos entre lectores y autores, recomendaciones, entre otros, han contribuido al éxito y crecimiento del sitio.

La correcta aplicación del diseño en estas transversales del proceso cultural demanda, en primer término, de una adecuada comprensión de cómo se entrelazan estas con el resto de las actividades. Una vez salvado este requisito, como segundo elemento se precisa claridad y coherencia en los recursos visuales mediante los cuales se llevan a cabo todas las actividades e interacciones. En cada uno de los

distintos incisos se han expuesto las distintas maneras a través de las cuales se han resuelto estos retos y se ha logrado que las funciones enlistadas en este inciso impacten positivamente en todo el ciclo.

4.2.3. Los circuitos culturales de Wattpad

Como se recordará, Ejea (2012) ha detectado tres intencionalidades principales en los procesos culturales: el comunitario, el artístico y el comercial. En relación al primero, Allen Lau, uno de los fundadores de Wattpad, ha expresado:

La reducción en el costo de los teléfonos inteligentes y los datos de los mercados en desarrollo también han ayudado a Wattpad. [...] Si estás en la lectura –y todos leen, en todas las culturas y todos los idiomas– tus opciones pueden ser más limitadas, puedes no tener acceso a librerías. Por ello, ofrecemos una vía fácil de acceso social gratuito a través del móvil. [...] Somos parte de Internet.org de Facebook,¹²¹ que provee de contenidos sin cobrar por el acceso a datos (Lau, en Nawotka, 2015).

Esta afirmación habla de una intencionalidad centrada en lo comunitario, coincidente con el enfoque de esta investigación. Sin embargo, lo anterior no significa que no se den también los otros dos tipos de circuitos culturales.

Respecto al circuito cultural artístico, en Wattpad, como plataforma de autopublicación, no existe un comité editorial que filtre la calidad de los contenidos. Por lo tanto, en el acervo se encuentran obras de personas con menor o mayor desarrollo en su escritura, de ahí que sean tan importantes las estrategias de *formación* que provee tanto la compañía como sus usuarios. A la par, la notoriedad que ganan a partir de los votos o el número de lecturas y de seguidores, impulsa a los autores a mejorar, buscando un reconocimiento coincidente con la intencionalidad artística. Los premios, las listas de destacados y la posible publicación por una editorial son, entre otros estímulos, la ansiada recompensa por una historia con calidad.

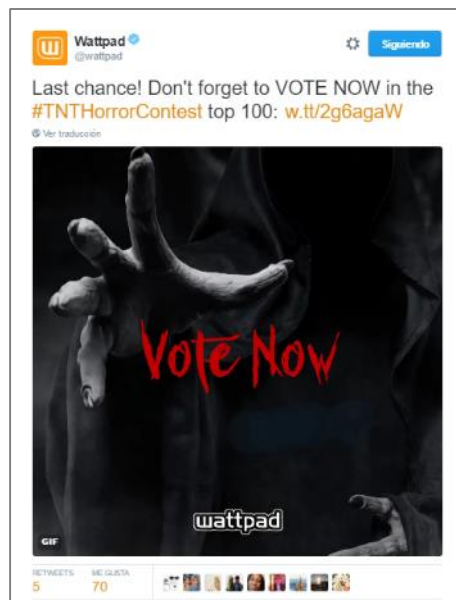


Figura 63. Acceso a la lista de obras preseleccionadas para el concurso de historias de terror promovido por TNT. Fuente: perfil de Wattpad en Twitter (2016).

¹²¹ www.facebook.com/Internetdotorg/

Por otra parte, el circuito cultural comercial, está muy relacionado con la viabilidad financiera y la permanencia del sitio. Nawotka (2015) menciona que las ganancias de la compañía hasta 2015 habían ascendido a 67 millones de dólares —46 de ellos en 2014—; estas provienen de las diferentes estrategias de monetización que ha implantado. Entre ellas destacan las obras por encargo, la publicidad nativa o anuncios intercalados. Como ejemplo de la primera, Wattpad ha hecho alianza con el canal TNT y 20th Century Fox para generar capítulos de series o fanfic (Figura 63). En cuanto a la segunda, se ha integrado la mención de algún producto directamente en el texto y tratando de no excederse —en el concurso enlazado a la marca *Sour Patch Kids* se limitó a una sola ocasión en toda la historia—. Sobre la tercera, se ha establecido el programa “Wattpad Futures” que ayuda a que los escritores consigan un ingreso económico a través de sus historias; consiste en la aparición de anuncios entre capítulos o secciones —a mayor número de lectores, mayor comisión recibe el autor (WP Technology Inc., 2016).

Aun así, lo que predomina es el acceso y la interacción gratuitos, por tanto, la intencionalidad principal es, eminentemente, la de un circuito cultural comunitario. La responsabilidad del diseñador gráfico

radica en estar a la altura de ese reto, ofreciendo soluciones para la comunicación entre individuos (Diagrama 30).

En la periferia del diagrama, la representación de los tres circuitos culturales facilita su comprensión como resultado de las maneras en que ocurre el proceso en su conjunto. Los tres valores en el círculo cromático que los retrata reflejan la distinta relevancia que guardan para la comunidad: el exterior —más brillante y de mayor diámetro— revela al comunitario como el principal, dada la proporción de obras publicadas y compartidas gratuitamente sin requerirse la aprobación de un comité editorial; el siguiente —con un brillo y tamaño medios— retrata al artístico, como aspiración de muchos de los autores miembros de Wattpad pero no tan fácilmente alcanzado; el tercero —interior y de

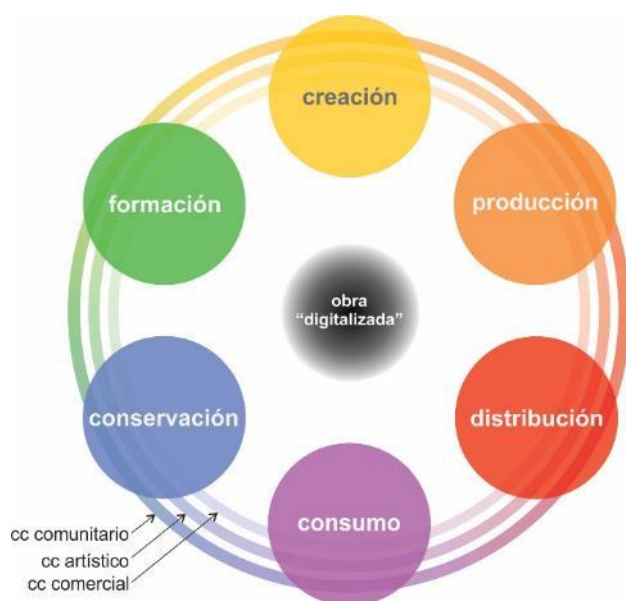


Diagrama 30. Síntesis gráfica de la presencia y jerarquía de los distintos circuitos culturales, así como del tipo básico de obra en Wattpad. Fuente: elaboración propia.

menor valor lumínico— identifica al comercial, si bien redituable para la compañía y los autores patrocinados o publicados, agrupa a una mínima parte de los integrantes de la comunidad. La obra tipo “digitalizada”, ubicada en su centro, evita olvidar que es alrededor de ella que interactúan todos los participantes.

4.2.4. La obra literaria en Wattpad

Después del amplio panorama ofrecido acerca de Wattpad, es posible asentar las características generales de las obras literarias que se alojan en el sitio, una vez más, de acuerdo a las cuatro perspectivas establecidas en la sección 2.5 de este trabajo doctoral:

- Sobre el código. Los usuarios de esta comunidad interactúan con la superficie del código, es decir, no tienen acceso al lenguaje de programación.
- Sobre los sistemas de signos participantes. El énfasis está puesto en el código textual, el visual es secundario, pues acompaña a los textos para llamar la atención sobre ellos; rara vez se logra que la imagen enriquezca el sentido de lo escrito. Lo mismo sucede con el sonido o la imagen en movimiento. El manejo del código escrito reside en los diseñadores del sitio, quienes han marcado sus características y jerarquías. Los parámetros generales para la inclusión de los otros sistemas de representación también se establecen de este modo.
- Obras cerradas, interactivas o participativas. La mayoría de las obras son cerradas, en segundo lugar aparecen las participativas en el caso de aquellas en coautoría o en las que el autor integra comentarios y sugerencias de sus lectores a la versión final. No se encontraron historias interactivas.
- Obras digitalizadas o nativas digitales. Por tanto, se concluye que las historias publicadas en Wattpad pertenecen a la categoría de obras digitalizadas, es decir, aquellas que utilizan el soporte electrónico como vía de transferencia textual, mas no como un elemento indisoluble para la construcción del significado. Su diseño editorial depende de las características generales que provee el sitio, lo cual refleja la importancia que para éste guarda el trabajo del diseñador de la comunicación gráfica.

4.2.5. Síntesis de resultados

4.2.5.1. Observaciones al proceso cultural en Wattpad

Desde el inicio y hasta el final de este análisis se han presentado diagramas que ayudan a entender poco a poco las relaciones observadas entre las diferentes fases del proceso cultural; dichas síntesis gráficas se complementan con la que representa a los distintos circuitos culturales y recupera a la obra literaria como bien característico alrededor del cual gira el desarrollo del fenómeno (Diagrama 31).

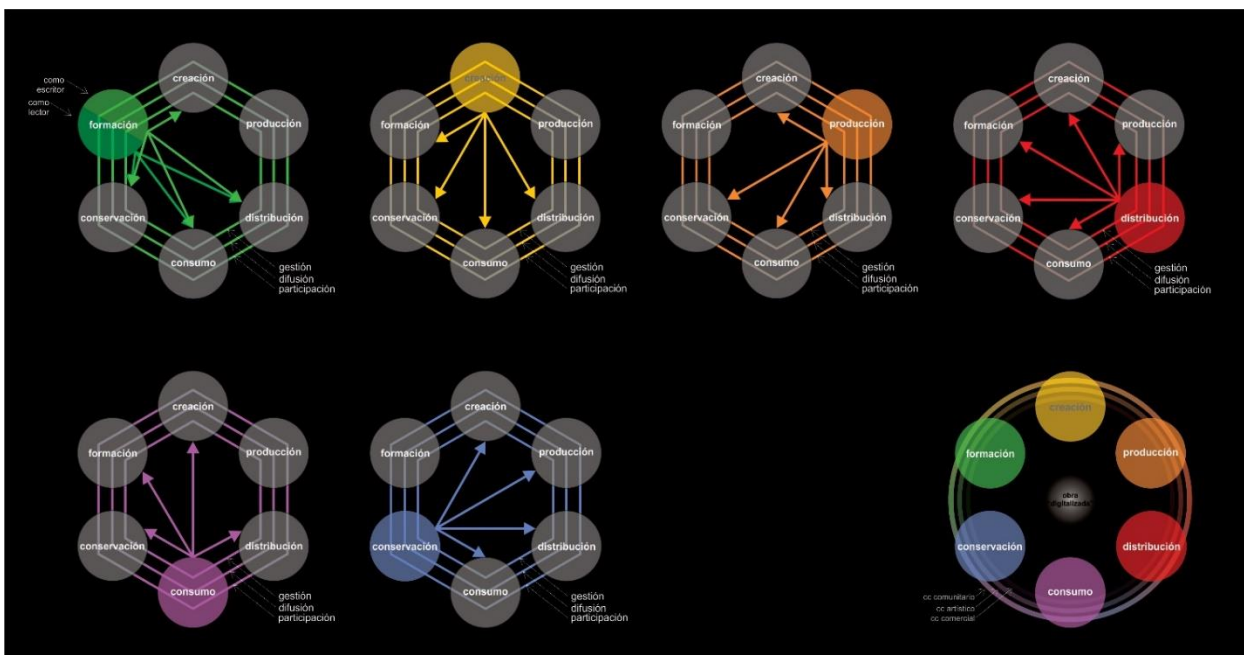


Diagrama 31. Compendio de síntesis gráficas generadas a lo largo del estudio de caso, respectivamente: *formación*, *creación*, *producción*, *distribución*, *consumo*, *conservación* y *circuitos culturales/obra*. Fuente: elaboración propia.

Estas imágenes en paralelo posibilitan ciertas conclusiones iniciales. En principio, aquellas fases con más fuerza son *formación* y *distribución*, pues de ellas parten más vínculos hacia el resto. En el caso de la primera, la doble perspectiva (como lector y como escritor) provoca que, aun cuando se conecten al mismo destino lo hagan desde lógicas distintas, por ello se conservaron las líneas correspondientes a cada una. Tocante a la *distribución*, es la única desde la cual surgen conexiones a todas las otras. La *producción* es aquella hacia la que llegan menos lazos, sin embargo, de ella sí parten cuatro hacia respectivos momentos (exceptuando al de *formación*). De hecho, este vínculo es el único que no se manifiesta ya sea en una u otra dirección. No obstante, es evidente que el proceso cultural muestra un funcionamiento sistémico, producto de la variedad de relaciones entre sus etapas. Se comprueba que la interpretación de la *gestión*, la *difusión* y la *participación* como fases transversales es acertada, pues se presenta en paralelo a todo el ciclo.

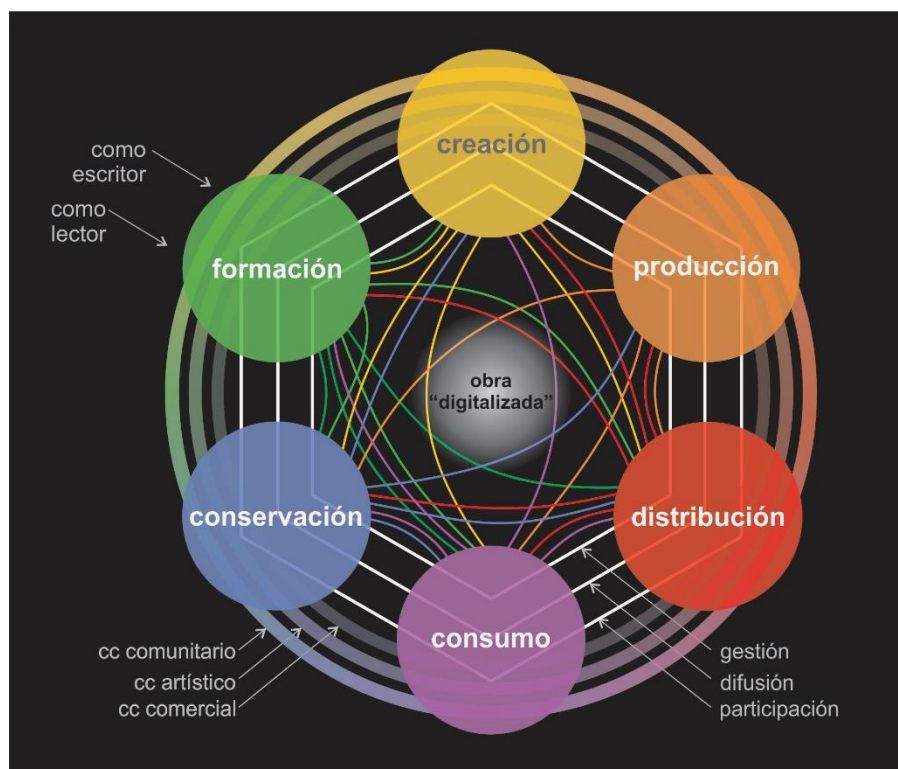


Diagrama 32. Estructura relacional detectada en Wattpad. Fuente: elaboración propia.

Como contrapunto a estas visualizaciones específicas, en el Diagrama 32 se ofrece una integración de ellas. El resultado permite apreciar la complejidad del proceso cultural que se desarrolla en Wattpad, con todas sus imbricaciones en un solo vistazo. Esta estructura relacional precisó de algunas adecuaciones: las líneas rectas que ligan los distintos momentos del ciclo se separaron y adelgazaron para minimizar sus traslapes, evitando que quedaran escondidos algunos vínculos; rodean a la obra digitalizada como el bien característico que activa el proceso. El color blanco asignado a las líneas de las fases transversales se debe a la suma del espectro visible en un esquema de color luz, significando su ocurrencia en todos los momentos del ciclo.

El análisis de Wattpad reveló que los actores involucrados en cada momento no se restringen a los papeles tradicionales: la compañía y los suscriptores intercambian funciones y colaboran para que todos conformen una comunidad de lectura, escritura e interacción; no hay uno que pueda ser, por ejemplo, el bibliotecario exclusivo; no el autor o el distribuidor. Debido a ello, se conservan las fases del proceso con esa nomenclatura única, sin asignarles un actor específico.

4.2.5.2. Observaciones al rol del DCG en Wattpad

Se han intercalado las dos áreas de estudio acerca del diseño de Wattpad,¹²² tanto soluciones específicas como propuestas estratégicas. Will Sicat (2016) fue contratado como diseñador visual en 2014, después de que el sitio ya había estado operando por ocho años y en el momento en que su crecimiento despegó de manera exponencial (Diagrama 33). Él ha expresado que su labor sería la de “[...] [E]llevar la apariencia de las aplicaciones del producto. [...] Sin un sistema visual claro establecido, el diseño hacía referencia a versiones pasadas, modificando patrones o creando nuevos elementos conforme era necesario. Con tanto diseño por mantener al día y sin regulación, la experiencia del producto se había vuelto inconexa y el enfoque de diseño ineficiente” (Sicat, 2016).

Esta evaluación inicial revela que “la apariencia” va mucho más allá de lo superficial. Emerge, desde ese momento, la necesidad de un sistema como enfoque de solución integral. “Sería mi responsabilidad anclar la dirección visual y establecer algunos fundamentos claros para ayudar a los diseñadores a calibrar sus decisiones” (Sicat, 2016). Las diferentes etapas que él siguió se resumen en el Diagrama 34.

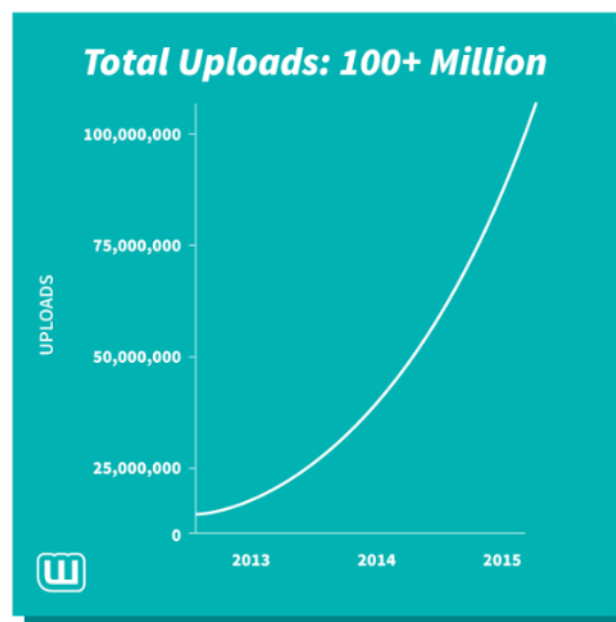
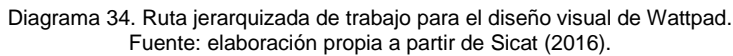


Diagrama 33. Crecimiento de historias en Wattpad. Fuente: Wattpad (2016).

¹²² Ver Anexo A, Tabla 3. Resumen de recursos de diseño.



162

Factores estratégicos (Sicat, 2016)	Ruta de trabajo aplicada al diseño (Sicat, 2016)	Aplicaciones específicas observadas
<p>Principales retos detectados al inicio: Unificar la experiencia del producto; balance entre plataforma y marca; trabajo en paralelo a partir de una buena comunicación con el resto del equipo; evitar inconsistencias en el diseño; apariencia más atractiva.</p> <p>Direcciones de diseño definidas: Celebrar el contenido, discreto, amistoso y alentador, relajado.</p> <p>Principios de diseño del producto consensuados: Amigable, accesible, juguetón, simple, diverso, personal, revolucionario, sustentable, elaborado, confiable.</p> <p>Decisión como líder del proyecto:</p> <p>Establecer una ruta jerarquizada de trabajo.</p>	<p>Guía básica de estilo y sus elementos fundamentales.</p> <p>Aplicaciones tipográficas.</p> <p>Esquemas y aplicaciones de color.</p> <p>Juegos de íconos para web y <i>apps</i>.</p> <p>Reticulado combinando diseño adaptativo y responsivo.¹²³</p> <p>Ajuste de logotipo para uso digital óptimo.</p> <p>Generación de biblioteca detallada de componentes.</p> <p>Enlace de la biblioteca a su uso en plataformas digitales nativas.</p>	<p>Textos cortos en niveles jerárquicos detectables a partir de puntaje y gradaciones de gris.</p> <p>Color corporativo reservado a la información principal, el contraste de éste y el resto de la paleta secundaria con el fondo orienta en usos y jerarquías</p> <p>Imagen como recurso principal de identificación de las obras y sus autores.</p> <p>Áreas disponibles para el diálogo en múltiples pantallas.</p> <p>Diagramación mediante recuadros fácilmente ubicables.</p> <p>Amplios espacios de fondo en acceso web, minimizados en <i>apps</i>.</p> <p>Desplazamientos planeados en jerarquía vertical → horizontal.</p> <p>Íconos, menús, botones y vínculos activables para el acceso a los distintos recursos con formas diferenciadas y jerarquías evidentes.</p> <p>Conexiones a recursos externos como apoyo al fortalecimiento de la comunidad interna.</p> <p>Integración paulatina y constante de nuevas funciones a partir de recursos agrupables en los ya mencionados.</p>

Tabla 5. Resumen de factores estratégicos y ruta de trabajo aplicada al diseño planteados por Sicat (2016) y aplicaciones observadas. Fuente: elaboración propia.

La lista resumida en la tercera columna tendría el peligro de quedar como una serie de elementos desintegrados si el diseñador no comprendiese a cabalidad cómo funcionan dentro del conjunto y como parte del objetivo principal de Wattpad, que se ubica como una comunidad interactuante a partir de las obras literarias. La relación con el proceso cultural complejo plasmado en la estructura relacional (Diagrama 32) implica la conciencia permanente de la integración sistémica que se ha mencionado. Se había anotado ya cómo a la fase de *producción* llegaban menos ligas; la complejidad detrás de la solución de diseño evidencia el porqué de esta mayor concentración de la función en la compañía y sus integrantes – entre ellos, el diseñador–. Una manera adicional orientada a comprender las funciones de este último es analizar lo que Wattpad (2016b) busca en un profesional de esta disciplina, volcadas en esta descripción para el puesto (Tabla 6):

¹²³ La diferencia entre el diseño responsivo y el adaptativo estriba en que el primero es fluido y se adecúa por medio de porcentajes al tamaño de la pantalla sin importar el dispositivo, mientras que en el segundo se plantean distribuciones diferenciadas a partir de campos para los anchos de pantalla más comunes (Cao, 2014).

Diseñador de producto	
<p>Lo que harás:</p> <p>Líder y mentor del equipo de diseñadores de producto durante todo el ciclo de vida del diseño.</p> <p>Inspira y construye un ambiente para que el equipo produzca diseños de alta calidad a partir del consejo y la dirección.</p> <p>Definir e implementar las mejores prácticas y procesos de diseño a través del diseño de interacción, el diseño visual y la investigación del usuario, y asegurar que el equipo aplique éstas para mejorar continuamente la calidad, velocidad y consistencia en su producción creativa.</p> <p>Ser un predicador del diseño centrado en el usuario dentro y fuera de Wattpad. Ayudar a todos a comprender el valor del diseño y cómo éste ayuda a lograr los objetivos y a construir una cultura de diseño en toda la empresa.</p> <p>Construir y mantener las guías de estilo del producto y garantizar la cohesión entre todos los productos.</p> <p>Trabajar estrechamente con el equipo de mercadotecnia creativa para dar vida a la marca Wattpad en la experiencia del producto.</p> <p>Construir relaciones sólidas en toda la compañía con los equipos de ingeniería, datos, negocios, mercadotecnia y comunidad, para ayudar a resolver problemas juntos.</p>	<p>Lo que buscamos:</p> <p>Amplia experiencia en un diseño de producto, nivel senior (UX / UI), con conocimiento completo de diseño de interacción, diseño visual e investigación de usuarios.</p> <p>Mínimo 2 años de experiencia en el liderazgo de un equipo de diseño centrado en el usuario.</p> <p>Experiencia en ayudar al desarrollo y crecimiento de otros diseñadores.</p> <p>Portafolio de trabajo individual y de equipo demostrando una gama de soluciones de diseño enfocadas en el usuario.</p> <p>Comprensión de las complejidades que involucra el diseño de plataformas sociales a gran escala, que apoyan a millones de usuarios todos los días.</p> <p>Fuertes habilidades de comunicación y presentación, con capacidad de articular claramente sus decisiones de diseño e influir en las partes interesadas para construir un consenso.</p> <p>Tener sólidas opiniones e instintos sobre lo que hace grandes a los productos, junto con una sed natural por datos, intuición y discusiones entre pares para tomar mejores decisiones.</p> <p>Licenciatura en Diseño, en Diseño de Interacción, Interacción persona-computadora o disciplina relacionada (o experiencia equivalente).</p>

Tabla 6. Resumen de descripción de puesto para diseñador de producto en Wattpad.
Fuente: Traducción y síntesis propia a partir de Wattpad (2016).

Mientras que, en el proceso cultural de la lectura estética en un espacio tradicional –a través del libro impreso–, el trabajo del diseñador podía sujetarse al objeto libro y realizarse de modo independiente a aquel que otro colega podría seguir para el cartel que lo difundiría, en este caso eso es imposible. Sucede algo similar al comparar su grado de responsabilidad en cuanto a un esquema digital en el que, mediante un soporte electrónico en pdf o epub, la obra va pasando a través de diferentes actores (autor, editor, librero) hasta llegar al lector, y en donde el diseño gráfico se inserta en una o en varias fases claramente diferenciadas. Lo que se ofrece en este sitio no es una obra unitaria, no un repositorio de cursos de autoaprendizaje, no un recurso de autopublicación o autoedición, no una biblioteca, no una red social tradicional. Es una propuesta única que integra todo lo anterior.

En este caso la forma es fondo de principio a fin: la obra, desde antes de su existencia, es posible gracias a un sitio fácilmente utilizable; en el momento de su creación se materializa a través de las características definidas por el diseñador, en una “producción” en mucho inseparable de lo que este ha planeado; se distribuye gracias a herramientas cuyas claves visuales orientan claramente tanto al creador

como al lector, quien podrá así encontrarla, disfrutarla y dialogar sobre ella si así lo desea. Todo esto precisa de una estructura compleja, si bien oculta para el usuario común, comprendida por todos los que han participado en su planeación y conformación.

El proceso de trabajo relatado por Sicat (2016), complementado con los requerimientos solicitados por Wattpad (2016b), revela la necesidad de una perspectiva amplia, de la capacidad de tomar decisiones e incidir en un trabajo interdisciplinario. En las funciones anotadas en la Tabla 6 resalta que casi todas se relacionan con competencias y habilidades, más que solamente con conocimientos disciplinares y técnicos. Mientras que esto último se sustenta en el portafolio de trabajo y la formación universitaria, el resto habla de articulación de las ideas, liderazgo, trabajo de equipo, claridad en los objetivos compartidos, comprensión de la complejidad y la gran escala y, de modo sobresaliente, de un enfoque hacia la interacción, centrado en el usuario. Existe una correlación entre estas necesidades y aquello que requiere el ciclo cultural que se ha analizado.

A través del diseño se debió resolver un entorno comunicativo y cultural elegido para este estudio de caso por sus características como espacio autocontenido. Como se ha demostrado, al interior de Wattpad se genera un proceso complejo en el que los actores son diversos, se relacionan de múltiples formas e intercambian funciones e información de manera continua y en grandes cantidades. El fenómeno trasciende el concepto usual de un producto único y terminado, debe ser crecedero, adaptable y susceptible de actualizarse. .

También para Wattpad resultó adecuada la aplicación del instrumento metodológico; el modelo de proceso cultural fue apropiado para distinguir el papel del DCG en su relación con el tema que se analiza. La vigencia del sitio permitió el acceso a fuentes de información actualizadas, literalmente, al día en que se consultaron muchas de ellas, percibiéndose el dinamismo de la comunidad y de los recursos con que cuenta para interactuar; fue posible cotejarlos con los planteamientos del diseñador y de la compañía. De tal modo, los ámbitos operativo e inmediato y sobre el horizonte estratégico pudieron evaluarse exitosamente, desde la óptica de esta investigación.



Los dos casos estudiados en este capítulo se eligieron por sus divergencias; sin embargo, su análisis muestra que, como bienes culturales, también existen convergencias sobre el importante rol desempeñado por los diseñadores gráficos en su desarrollo y éxito. En el capítulo siguiente se sintetizan las implicaciones que produce, en el trabajo de estos profesionales, la complejidad de sistemas como los estudiados.

5. Hacia un diseño para e-leer por placer

*En esta nueva era de herramientas portátiles y plenamente comunicativas
es cada vez más importante desarrollar una tecnología humana
que tome en cuenta las necesidades y capacidades de las personas.*

Don Norman

En la historia del diseño se han planteado diversos enfoques sobre su campo de desarrollo, reconociéndose distintos acentos en la responsabilidad que tiene con respecto a los problemas que se enfrentan. Las metodologías más populares han logrado formular orientaciones que pueden adaptarse a la solución de necesidades en diferentes ámbitos; sus aciertos han propiciado que otras disciplinas reconozcan el valor de la profesión y adopten sus estrategias en la búsqueda de respuestas innovadoras en áreas disímiles.

Sin embargo, los avances en las TIC, por su velocidad, desafían cualquier práctica que se perciba estable. No extraña, por ello, que desde las tecnologías hayan surgido cuestionamientos sobre diferentes aristas en relación con su integración en la vida de las personas y cómo la cibernética, a veces, es una ramificación de aplicaciones anteriores, mientras que en otras plantea inesperadas preguntas a las cuales es difícil responder con la celeridad que demandan sus posibles implicaciones.

En estas circunstancias, las rutas de la innovación que conducen la práctica cotidiana del diseño se entrecruzan con aquellas que impulsan a las tecnologías; el resultado se convierte en un camino con nuevos ángulos por examinar a cada paso. El tema de la investigación doctoral se inserta en esta intersección, mas lo hace desde la óptica particular que se ha explorado durante su desarrollo: la lectura estética como manifestación de un proceso cultural. El fenómeno, que ya se ha demostrado es de carácter complejo, urge a que la visión generalizada se transforme, adquiera un carácter singular y tenga un trayecto propio. Con tal propósito, este quinto y último capítulo se divide en cinco secciones, cuyo contenido se retoma y enlaza gradualmente.

En la primera, se plantean valoraciones que responden a los criterios de análisis comparativo que motivaron la elección de los estudios de caso, a fin de llegar a criterios de evaluación que el DCG deba tomar en cuenta al intervenir en este tipo de procesos culturales. Durante la segunda, se revisan algunas perspectivas contemporáneas sobre el proceso de diseño. Si bien estas a veces proponen apartados extensos con estrategias para disparar la creatividad, este recuento se centra en su enfoque sobre el problema y los factores que lo integran. De cada una, se analiza lo que aporta al tema estudiado para llegar

a un resultado complementario con puntos por considerar en las posibles soluciones propuestas. Con la meta de profundizar en lo anterior, en la tercera sección se examinan diversas facetas de análisis surgidas al reflexionar sobre las TIC, el proceso de diseño y su relación con el usuario. La intención es que crezcan los aspectos a ponderar cuando se añade la distancia física y la transformación de los artefactos a una manifestación tan profundamente humana como lo es una obra literaria.

En la cuarta sección se plantea una integración producto de las tres anteriores, que retoma las principales conclusiones de cada una desde un ángulo que permite esquematizarlas mediante preguntas básicas para su aplicación práctica. A partir de ellas, en el quinto subcapítulo se ofrecen recomendaciones sobre maneras de adentrarse al diseño de un circuito cultural comunitario para la lectura estética en el espacio virtual, incluyendo instrumentos de análisis e indicadores útiles para su seguimiento.

5.1. Implicaciones de los estudios de caso

Con los dos estudios de caso analizados se ha logrado cumplir con el objetivo de conocer a profundidad tipos y manifestaciones posibles de las interrelaciones de un proceso cultural (PC) como el que interesa conocer. Las características aparentemente dispares que motivaron su elección revelaron que, a pesar de sus diferencias, también muestran coincidencias. De esta forma, las observaciones sintetizadas para *Perplex City* (PXC) (Mind Candy, 2006) y Wattpad (WTP) (WP Technology Inc., 2016) son complementarias; a partir de ellas es posible inferir aspectos relevantes, conocimientos, habilidades y actitudes que los DCG requieren para aportar significativamente al desarrollo de un fenómeno de esta índole.

El circuito cultural comunitario, en tanto entorno comunicativo afín a ambas muestras, crea un primer punto de contacto interesante: las colectividades surgen por **intereses culturales compartidos**;¹²⁴ el territorio geográfico ha perdido relevancia –aunque en PXC hayan existido eventos en vivo, sus participantes se ubicaron más allá de las tres ciudades en las que estos se llevaron a cabo–. El idioma resalta como factor integrador, los habitantes de países de habla inglesa dominaron en la lectura de ese caso, mientras que en WTP, donde se ha trascendido la lengua de origen de sus creadores, la colaboración ha producido un crecimiento exponencial del colectivo plurilingüe. Esto representa un reto fundamental para los diseñadores: mientras que antaño solía estudiarse un contexto físico determinado, con segmentos de la población claros y acotados que coincidían en muchos rasgos, ahora deben crear soluciones para usuarios muy diversos, quienes –quizá– solamente converjan en ese grupo por el interés específico que persigue.

En su carácter de entorno cultural, llama la atención que una las diferencias principales entre PXC y WTP revele también una convergencia: su dualidad como procesos abiertos o autocontenidos. A *Perplex City*, su carácter transmedia le dio la primera característica, su estructura hipertextual la segunda; la

¹²⁴ Las negrillas son propias, mediante su aplicación en el transcurso del capítulo se enfatizan determinados conceptos que, a modo de palabras clave, serán útiles al momento de sintetizar los resultados y proponer recomendaciones.

red del sistema se amplió y flexibilizó debido a las acciones de sus usuarios, quienes integraron sus propios nodos al sistema. Wattpad, en contraste, es un espacio en primer término autocontenido, en tanto comunidad “interna” dialogante e interactuante, pero también abierto debido a las redes tipo enjambre neuronal que, a la par en los enlaces interiores, se desarrollan cuando sus millones de miembros ligan sus obras a Facebook, Twitter y otras redes similares. Si PXC se hubiese llevado a cabo unos años más tarde, seguramente sus hipervínculos se habrían multiplicado por millones, gracias a este tipo de recursos. Una de las cuestiones más relevantes, desde el punto de vista de un proceso cultural, reside en que los equipos que han desarrollado ambos proyectos han entendido, aceptado y activado **el potencial de sus comunidades lectoras** fortaleciendo la intencionalidad que a esto acompaña.

En consecuencia, el enfoque del diseñador debe tomar en cuenta el **polimorfismo posible de los procesos culturales**, cuyos sistemas son adaptables y discurren hacia distintas direcciones y con diferentes construcciones. Cada circuito será único e irrepetible; sus fases no siempre estarán balanceadas. La obra es el centro, sin duda, y debido a sus características incide en las relaciones entre los nodos, sin embargo, es el tipo de interacciones que emergen alrededor de ella lo que determina, en mayor medida, el proceso simbólico detonado. El diseño se traduce a una experiencia cultural que transita, además, en el tiempo y el espacio.

Para la comprensión del ámbito virtual en sus propias y amplias condiciones, el DCG debe estar consciente de que, en contraste con el libro impreso, donde cada momento del proceso cultural estaba enlazado a cierto tipo de actor, actualmente los **roles son fluctuantes**. El antes lector sobresale ahora por el aumento de la influencia que logra ejercer sobre el total del ciclo y las funciones que puede asumir. Pero de igual modo se incrementa la responsabilidad del resto de los participantes del sistema por lograr que este sea robusto; es labor del diseño el que toda su estructura se vea traducida a una interfaz gráfica comprensible y utilizable con claridad.

Otra transformación importante entre el proceso editorial anterior y el que se da en el espacio virtual se relaciona con la **simultaneidad** de sus fases, pues ahora varias de ellas se activan con esa característica. Cuando un lector se encuentra con una obra alojada en un sitio electrónico, es posible que ahí se halle con la *formación*; con una *creación* en marcha o compartida; cuya *producción* se refleja al momento; que al mismo tiempo se distribuye mediante enlaces hacia toda su estructura, cuando los integrantes del grupo logran leerla sin importar dónde se encuentren; y que con todo ello se plasma un rastro digital ligado a cada uno de los participantes. Por el cambio de soporte, del papel a la pantalla, la *producción* es uno de los principales aspectos que destacan en cuanto a esta metamorfosis. Esto involucra directamente al DCG: la forma es fondo, la aplicación del lenguaje de diseño impacta en todo el proceso.

Un matiz más en el cambio experimentado dentro del proceso cultural es la **continuidad**. Principio y fin ya no son la constante del diseño en el espacio virtual. Si antes se pensaba en un producto terminado, actualmente es indispensable considerar que la actualización es incesante. Aparejada a esta ca-

racterística surge la **escala de impacto**. En el libro impreso, las editoriales establecían tirajes predeterminados que podían ir, en tiempos recientes, de unos cuantos ejemplares en impresión bajo demanda a unos pocos miles; ahora se habla de audiencias multitudinarias. A PXC no le bastaron 55,000 jugadores registrados para lograr la viabilidad financiera; la comunidad de WTP se compone de millones de integrantes. La responsabilidad del diseñador, como parte del equipo creador, es directamente proporcional a esta magnitud.

Es preciso que el profesional de la disciplina sepa **responder a distintas modalidades comunicativas**: mientras que en PXC se requirió traducir a formas y colores el carácter de cada personaje o las características de cada organización, por ejemplo, ofreciendo a los lectores una interpretación gráfica más elaborada de las cualidades de cada uno, para WTP hubo de optarse por un diseño más neutro, más transparente, que diera el espacio protagónico a las obras que se alojan ahí. En el segundo caso, la interpretación se mantiene al mínimo, reflejando un ambiente propicio y amigable para colaborar; se deja al lector el campo para construir el significado de cada obra que encuentra en el sitio sin estorbarle con demasiados elementos visuales. El diseñador gráfico debe decidir cuál es la aproximación óptima, transitando con comodidad a través de distintos niveles de iconicidad, de interpretación y de visualización de la información.

Se aprecia, también, una tendencia ya observada por varios expertos citados en el marco teórico conceptual: la **integración** de diferentes sistemas de signos. La variedad semiótica que es posible derivar del código de programación, aunada a las crecientes capacidades multimedia de los dispositivos tecnológicos, permite prever que esto no irá más que en aumento. Para el DCG esta situación implica que debe dominar el diálogo entre distintos lenguajes, incluyendo, además del visual, el escrito y el auditivo, un conocimiento cuando menos básico del computacional, nociones esenciales de lo háptico, de la incorporación del movimiento e incluso de la interacción con la tridimensión y localización, de forma que influya en respuestas innovadoras que amplíen las visiones del equipo creador, en conjunto, y las fronteras expandibles de los proyectos.

En las combinaciones potenciales es necesario tomar en cuenta que los espacios físico y virtual no siempre vivirán por separado; en muchos casos son complementarios, ya sea por el gusto de los lectores o porque la riqueza de la propuesta los conecta o integra. En los argumentos de la posible baja en costos de producción para los textos digitales, es preciso valorar además aquellos de desarrollo y mantenimiento, pues a mayor diversidad de medios utilizados, más se acumulan también las disciplinas que participarán dentro del proceso cultural. En la consideración de los gastos debe incluirse la documentación del trabajo y la garantía de que no desaparecerá entre bits y bytes eliminados de un equipo de cómputo.

Entre los mayores **desafíos** que se han observado se reitera la **obsolescencia y la permanencia** de las obras literarias en la Red. No hay insistencia excesiva tocante a la fase de *conservación*. En los casos de estudio se enfrentan dos registros: para *Perplex City*, los diseñadores no han intervenido en el esfuerzo por mantener su rastro digital, han sido los escritores y lectores quienes extraoficialmente se

han responsabilizado de ello; Mind Candy de manera marginal –al menos públicamente–. Wattpad, al ser un proyecto vigente, no se ha enfrentado a la prueba de qué pasaría con su acervo si la compañía decidiera cerrar el espacio. Aunque es de suponerse que la empresa se ha encargado de respaldar la gran biblioteca que representa, sería recomendable que sus millones de autores también se ocuparan de hacer lo propio. A diferencia de PXC, el espacio que Will Sicat (2016) le ha dedicado a su participación en WTP sirve para mantener vivo el mérito de su aportación; es útil a muchos DCG para entender no solo la de ese ejemplo en particular, sino la del diseño de proyectos de esta índole en general. La documentación del trabajo de esta disciplina, que en su momento no fue ni siquiera reconocida por Montfort & Wardrip-Fruin (2004) cobra mayor relevancia conforme la participación de sus profesionales aumenta – como muestran las estadísticas de Weststar & Legault (2014).

Reaparece la **importancia** del conjunto de lectores y del **circuito cultural comunitario**. Tanto en PXC como en WTP se encontró una combinación de las tres intencionalidades principales definidas por Ejea (2012: 200); se determinó que la masa crítica de usuarios que accedieron de manera gratuita a los distintos espacios es lo que les otorgó su característica fundamental, al tiempo que les proporcionó viabilidad y permanencia. Para la historia de la cultura que sigue escribiéndose, ahora con las aportaciones distribuidas a través de internet, es fundamental que este tipo de entornos existan. No se trata sólo de generosidad por parte de las compañías que puedan lanzar los proyectos, es un interés conjunto que trasciende la propiedad intelectual –quizá demasiado defendida por Mind Candy–. Hasta ahora WTP ha continuado con su enfoque principal, buscando los patrocinios como estrategia de solvencia financiera; será importante que un afán desmedido por las ganancias no trastoque el equilibrio presente inclinando la balanza a la intencionalidad comercial, con restricciones de acceso o una profusión de anuncios publicitarios que interfirieran con la lectura.

En el Diagrama 35 se resumen las características de las interrelaciones observadas. Como se ha expresado, todas ellas afectan la forma en que debe participar el diseño de la comunicación gráfica en un proceso como el que interesa a esta investigación.

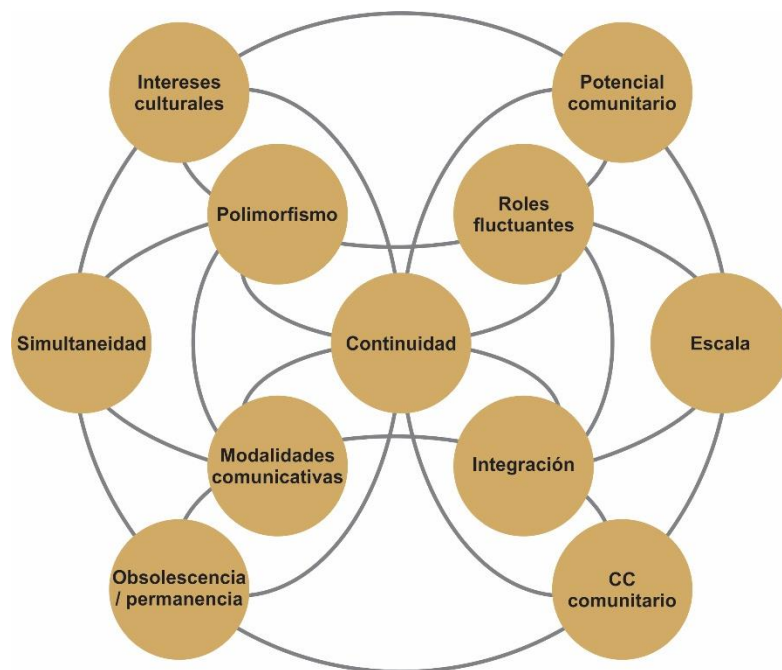


Diagrama 35. Características de las interrelaciones encontradas en el proceso cultural de los casos estudiados.
Fuente: elaboración propia.

5.1.1. Conocimientos, habilidades y actitudes aplicables

El desarrollo de las TIC ha provocado la incorporación de diferentes dominios del conocimiento al fenómeno que se analiza; en concordancia, el diseño gráfico debe actualizarse para ir integrando nuevas aristas a la propia disciplina. Al tiempo que es vigente la necesidad de dominar el lenguaje de diseño tradicional (forma, color, textura, organización...) y su aplicación en medios gráficos establecidos que pueden integrarse a una propuesta compleja de lectura como PXC (cartel, editorial, señalética, publicidad...), hacen falta conocimientos prácticos como los administrativos, entre otros, aun cuando se trate de un circuito cultural eminentemente comunitario.

Esta es la línea de base, pues debe acompañarse de habilidades y actitudes, como se constató en el perfil del puesto que solicitaba WTP: articulación de las ideas, liderazgo, trabajo de equipo, claridad en los objetivos compartidos, comprensión de la complejidad, de la gran escala y, particularmente, de un enfoque hacia la interacción, centrado en el usuario.

La formación continua trasciende como una actividad indispensable, a la vez aquella desarrollada entre pares; los estancos del conocimiento resultan obsoletos para un proceso en el cual ya se ha reportado que las disciplinas iniciales se rebasan y los roles se intercambian (Weststar y Legault, 2014). Los DCG deben ser adaptables y versátiles; siempre abiertos a la investigación de los usuarios, temas y áreas que se requieran para cada proyecto.

El trabajo que se desarrolla es interdisciplinario, por tanto, exige que el ejercicio del diseño gráfico vaya más allá de una solución técnica, delegada a este profesional por otros integrantes del equipo creador; quien lo ejerce debe formar parte de la toma de decisiones. En ambos casos de estudio el éxito estuvo en grupos de trabajo que aportaron la fortaleza de sus propios conocimientos y reconocieron la contribución de los demás; como resultado, el proceso fue más allá de la suma de sus partes –en PXC fue evidente cuando el DCG no participó lo suficiente; en WTP hubieron de llamar a un diseñador líder para integrar las respuestas parciales anteriores.

Debe recordarse que se trata de fenómenos sistémicos. El diseñador precisa ser capaz de moverse con comodidad en ellos, detectando con claridad el objetivo y función tanto de las partes como del todo. El DCG que participe en este tipo de proyectos innovadores debe tener claro que el equilibrio entre las tres intencionalidades del circuito cultural puede ser fluctuante, sin engañarse a sí mismo ni simular para los usuarios un tipo de ciclo equivocado. Ante un proceso de carácter complejo es necesario no perder el rumbo, no descuidar el énfasis de cada iniciativa, pues esto le otorgará su cualidad única. La estructura a veces estará oculta al usuario, quien transitará a través de ella casi sin notarla; pero en otras ocasiones éste podrá buscar entenderla más con el fin de construir el significado de la obra, como en PXC.

Asimismo, es recomendable que el diseño del sistema deje espacios para la integración de nuevos nodos y actualizaciones. Debe tenerse una visión de futuro donde, como en WTP, cada elemento esté tan cuidado que no quede rezagado al avanzar en el tiempo, evitando que la red conformada se vuelva inconsistente o inconexa. Los fundamentos claros –no sólo sobre las aplicaciones visuales– desde el inicio posibilitarán que, aun cuando parta el diseñador original, éstos puedan ser aplicados por nuevos integrantes del equipo.

5.2. Perspectivas desde el diseño

Como se ha observado, el DCG participará de un proceso interdisciplinario; para lograr insertarse, resulta pertinente que conozca las propuestas de su materia. Entre los distintos enfoques contemporáneos, a continuación se reseñan y comentan brevemente tres: *pensamiento de diseño* (Brown, 2009), *diseño centrado en el humano* (IDEO, 2014) y *diseño de transición* (Irwin, 2015).¹²⁵ Su elección responde, en los primeros dos casos, a su reconocimiento dentro del campo y su permeabilidad hacia otras áreas. En el tercero, a que se considera un punto de vista enriquecedor para esta investigación doctoral.

El concepto de *pensamiento de diseño* –*Design Thinking*, en el inglés original–, resume un método para la solución de las necesidades popularizado por Tim Brown a partir de su libro *Change by Design*

¹²⁵ Las itálicas marcan la nomenclatura dada por los respectivos autores a las corrientes de diseño y, en el siguiente apartado, a las facetas de estudio desde las TIC; con ese tratamiento tipográfico se diferencian de las negrillas utilizadas para enfatizar las palabras clave propias.

(Brown, 2009), el cual que hoy utilizan algunas instituciones educativas muy reconocidas como el Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University (2017). Entre sus mayores méritos radica el haber trascendido las fronteras de la disciplina, pues hoy en día es aplicado por empresas y organizaciones de diversa índole con la finalidad de propiciar la generación de ideas renovadas en sus equipos de trabajo.

Inclusive detractores iniciales de este enfoque han reconocido posteriormente su aportación:

Lo que llamamos pensamiento de diseño es practicado de una forma u otra por todos los grandes pensadores, ya sea en la literatura o el arte, la música o la ciencia, la ingeniería o los negocios.

Pero la diferencia es que en el diseño se intenta enseñarlo como un método sistemático que define la práctica de la innovación creativa. Se pretende que sea la forma normal de proceder, no la excepción (Norman, 2013).

Brown señala que el *pensamiento de diseño* comprende tres aspectos importantes: la armonización de las necesidades humanas, la factibilidad tecnológica, y las restricciones prácticas y económicas del proyecto. “En el corazón del pensamiento de diseño está la intención de mejorar los productos mediante el análisis de cómo los usuarios interactúan con ellos e investigar las condiciones en las que operan” (Brown en Friis Dam y Yu Siang, 2017b). Si bien existen diferentes versiones que dividen el proceso asociado en distintas fases, en general en todas se abarcan las siguientes: empatizar, definir, idear, prototipar y probar; además, se le reconoce un carácter iterativo (Diagrama 36). Diversas fuentes proponen apartados extensos con estrategias para facilitar el pensamiento lateral y la creatividad al trabajar en cada etapa; unas son técnicas ya popularizadas tiempo atrás –por ejemplo, la lluvia de ideas–, otras incorporan nuevas aproximaciones a la visualización mediante diagramas o la construcción rápida de modelos de solución; como se dijo, no se profundizará en ellas al estar alejadas del foco de este estudio.

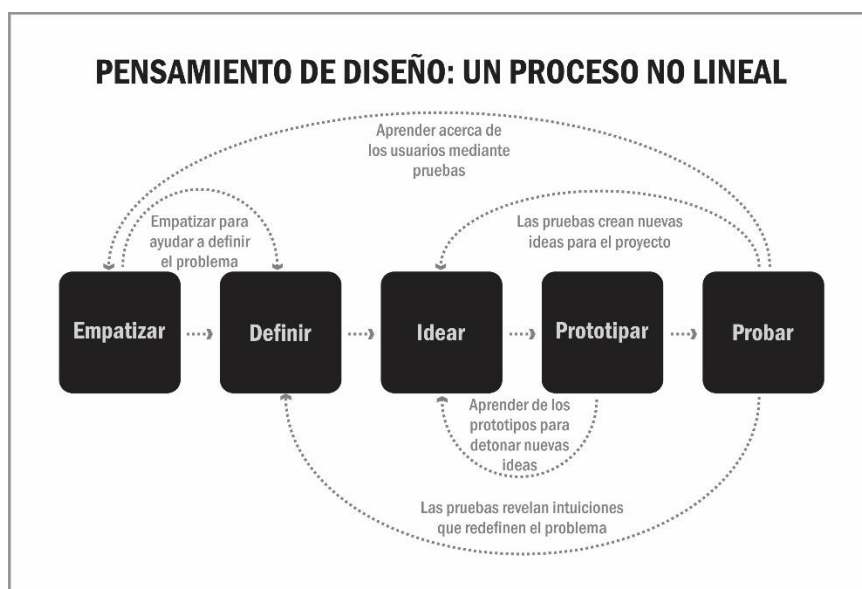


Diagrama 36. Fases iterativas del proceso de *pensamiento de diseño*.
Fuente: adaptación de Friis Dam & Yu Siang (2017a).

Del concepto base *pensamiento de diseño*, IDEO (2014) ha derivado aquel de *diseño centrado en el humano*: “Es un proceso que comienza con las personas para las que se está diseñando y termina con nuevas soluciones que se adaptan a sus necesidades”. Aunque subyacen las cinco etapas ya mencionadas, en este enfoque se enfatiza aún más la de empatía. Su desarrollo se resume en tres fases: la inspiración, en la cual el diseñador debe sumergirse en la vida y necesidades de los individuos; la de ideación, cuando se vierte el sentido de lo aprendido en posibles respuestas; y la de implementación, donde se concreta la solución.

Norman (2013) resalta algunos aspectos: “no cuestionarios, no grupos focales, sino observación y profunda empatía con los usuarios objetivo”, así como el pensamiento crítico: “cuestione el problema, cuestione los supuestos y las implicaciones”. A estas reflexiones puede aportarse el mayor reto que representa el espacio virtual, pues en cuanto a un proceso cultural, los territorios simbólicos dificultan conocer a profundidad la enorme variedad de participantes de un fenómeno afín. En la Declaración de Kyoto del Diseño se destaca una responsabilidad más extensa que la señalada por Norman, así como la necesidad de arraigar el *diseño centrado en el humano* en principios universales y sostenibles: “Puede aportar beneficios económicos, ecológicos, sociales y culturales a todas las personas, mejorar nuestra calidad de vida y crear optimismo sobre el futuro y la felicidad tanto individual como compartida” (Sotamaa & Cumulus, 2008).

El cambio en el grado de compromiso que se va notando—de las necesidades del usuario a sus implicaciones; de ellas a un entorno multifacético y a una escala temporal más dilatada— se analiza y cuestiona a mayor profundidad por Irwin (2015) y su equipo del Carnegie Mellon School of Design. Ella propone el concepto del *diseño de transición* como un horizonte más vasto de acción para quienes lo desarrollan. Explica el término como un tercer nivel, más ambicioso, que deviene de dos etapas previas: el *diseño para los servicios*, que “involucra a diseñadores expertos que trabajan en proyectos de corto plazo, multisectoriales, principalmente dentro del mercado de negocios y consumidores” (Irwin, 2015: 231); y el *diseño para la innovación social*, “donde los proyectos suelen situarse dentro de contextos sociales y comunitarios, los compromisos son idealmente más largos, y las soluciones empiezan a desafiar los paradigmas socioeconómicos y políticos existentes” (Irwin, 2015: 231). El cambio entre estos dos alcances y el siguiente es de índole gradual. Como etapa última, el *diseño de transición* se caracteriza por su visión transdisciplinaria, especulativa, múltiple, mutable, iterativa, evolutiva y de largo plazo sobre un futuro deseado, capaz de influir en los dos planos previos.

Desde este enfoque, los diseñadores requieren poseer un sentido claro de su propia postura — creencias, valores, suposiciones y expectativas—, pues esta influencia profundamente en la interpretación del problema y su solución dentro de un contexto específico. Ellos deben asumirse como agentes de cambio y de transformación de los sistemas y paradigmas existentes; es necesario que se comprometan a trabajar en distintos niveles y diferentes horizontes de tiempo; que tomen como parámetro el “largo

ahora”.¹²⁶ La obsolescencia se da por hecho, por tanto, el conocimiento debe adaptarse a una realidad cambiante; la conclusión de un diseño es vista únicamente como un paso hacia un objetivo más amplio y lejano; pueden estar planeadas soluciones transitorias, interconectadas con otras y que deben ser susceptibles de evolucionar.

De la breve semblanza ofrecida sobre estas tres perspectivas de diseño se aprecian ligas importantes para el tema que se desarrolla y los hallazgos que se han expuesto en la sección anterior:

El centro alrededor del cual gira el proceso cultural es la obra literaria, cierto; sin embargo, lo más importante son las personas que se relacionan gracias al ciclo. Al plantear el modelo se destacó el eje vertical que conectaba los momentos de creación y de consumo (autores y lectores) a través del bien simbólico, por tanto, el enfoque es coincidente con lo señalado por el *pensamiento de diseño* sobre la relevancia de los usuarios. En las respuestas hay que recordar, no obstante, que en el entorno virtual los actores poseen un carácter cambiante, no siempre se limitan a un rol definido. Esta característica está dada además por la imposibilidad de definir a los lectores de manera precisa, ya que el espacio cibernético posibilita la confluencia de seres humanos de orígenes diversos –sea cual sea el parámetro que se tome en cuenta.

Del *pensamiento de diseño* se recalca, también, su énfasis en la factibilidad de los proyectos, con un consecuente aterrizaje de las soluciones a un entorno real, así sea intangible –la lectura en el espacio virtual lo es–. El aspecto inmaterial es de particular cuidado, con implicaciones, ya se apuntó, en la conservación de la obra literaria para generaciones presentes y futuras. Aquí converge el *diseño centrado en el humano* y su señalamiento de cuestionar tanto la necesidad como el mecanismo de solución y sus implicaciones, tan solo por el carácter cambiante de los sistemas computacionales y su uso. El trabajo del DCG se complica debido a que la observación no será posible como tal, siempre se tratará de la aproximación a un usuario imaginado a través de la empatía.

En el *diseño de transición* se encuentran varias contribuciones pertinentes: la postura personal matizará los supuestos sobre el autor o lector modelo –el cual se puede convertir en editor, librero, promotor, gestor, bibliotecario...–. Igualmente la consideración del largo plazo como requisito para cualquier propuesta de aproximación al proceso cultural. Cada escrito poseerá un valor como bien simbólico, con ramificaciones insoslayables en lo individual y lo comunitario, en lo social y lo cultural; las apropiaciones del texto se desarrollarán y evolucionarán conforme los contextos de cada participante lo hagan también. El ciclo es dinámico y renovable, cada vez que una persona lee una obra que interpela sus emociones y procesos internos, no puede ser controlada por actores externos; una intencionalidad comercial puede ser superada de maneras insospechadas por aquella de la colectividad.

¹²⁶ La expresión fue adoptada por Irwin a partir de la obra *The Clock of the Long Now* por Stewart Brand (1999) donde él critica las perspectivas a corto plazo; propone que debe existir la visión contraria, con una asunción de responsabilidades acorde. Irwin recupera su sentido desde la sustentabilidad: los diseños en el presente deben considerar el potencial de afectación a futuras generaciones en los ámbitos social y ambiental (Irwin, 2015: 238-239).

El proceso iterativo del *pensamiento de diseño* resulta la vía idónea para que los DCG se incorporen al espacio cultural de naturaleza variable que se estudia; la visión crítica del *diseño centrado en el humano* es la adecuada para llegar a propuestas innovadoras en el campo expansivo y experimental destinado a obras digitalizadas y nativas digitales; el *diseño de transición* desafía a los profesionales de la disciplina a ejercer su potencial como agentes de un cambio real y continuado con un profundo sentido de responsabilidad social. La obsolescencia es un riesgo serio; los sistemas abiertos, transformables, compatibles y actualizables se convierten en uno de los requisitos básicos para garantizar su conservación como bienes culturales intangibles (Diagrama 37).



Diagrama 37. Síntesis de aportaciones de las tres perspectivas de diseño. Fuente: elaboración propia.

5.3. Facetas desde las TIC

Distintos estudiosos han expuesto múltiples facetas de análisis a partir de la evolución y penetración de las TIC en la sociedad; aunque originarias de disciplinas del conocimiento vinculadas al ámbito tecnológico, en sus planteamientos se ha reconocido que el diseño es inherente a los procesos involucrados en su desarrollo. En este inciso se recuperan las consideradas más pertinentes en el tema que se estudia:¹²⁷

- Interacción humano-computadora (IHC)
- Experiencia del usuario (UX)
- Diseño de la Experiencia
- Diseño de la interacción (IX)
- Computación social
- Diseño contextual
- Computación afectiva

¹²⁷ Es preciso aclarar, sin embargo, que dependiendo del campo a explorar existen otros ángulos no mencionados aquí, por ejemplo, el diseño de la información, la experiencia espacial o la computación ubicua (Saffer 2008, en Carroll, 2013).

Cada una de ellas provee un matiz suplementario para profundizar en lo que las personas experimentan de modo integral. Habida cuenta de este hecho, se optó por concatenarlas de acuerdo a los puntos de contacto que se presentan entre ellas; en un primer momento se reseñan los postulados de origen de algunos de sus autores principales, más adelante se ofrecen sus conexiones con el tema aquí estudiado.

El análisis de la denominada *interacción humano-computadora* (IHC) se centra en el concepto de usabilidad. Originalmente sintetizado como “fácil de aprender, fácil de usar”, tenía una aproximación más bien tecnológica; actualmente se considera que “incluye cualidades como diversión, bienestar, eficacia colectiva, tensión estética, creatividad mejorada, flujo, apoyo al desarrollo humano y otros” (Carroll, 2013), con lo cual las experiencias culturales mediadas por las TIC presentan coincidencias con su estudio.

Desde su surgimiento en la década de 1980, la IHC ha integrado otras áreas afines a la informática centrada en el humano. Carroll explica que, a pesar de que en sus inicios el diseño se consideraba un campo profesional separado que podía contribuir con métodos y técnicas propios a un objetivo común, avances sustanciales en tecnologías de interfaz desplazaron la propiedad del concepto *interacción humano-computadora* hacia el DCG y categorías más ricas de la *experiencia del usuario* (UX).

Alrededor del término anterior, Unger y Chandler (2012) aportan la siguiente definición para *diseño de la UX*: “[Es] la creación y sincronización de los elementos que afectan la experiencia de los usuarios con una empresa en particular, con la intención de influir en sus percepciones y comportamiento”. La conceptualización previa no excluye intercambios sensoriales diversos con el mundo real –productos tangibles, audio o aromas, vendedores y otras personas; incluye asimismo interfaces digitales (sitios web y aplicaciones de teléfonos móviles). Al centrarse en este último tipo de productos, los autores señalan que, “[p]ara crear experiencias verdaderamente memorables y satisfactorias, un diseñador UX necesita entender cómo crear una estructura lógica y viable para la experiencia y requiere comprender los elementos que son importantes para crear una conexión emocional con los usuarios del producto” (Unger & Chandler, 2012).

Hassenzahl (2013) profundiza aún más al marcar una diferencia de matiz entre la UX y el *diseño de la Experiencia* –con mayúscula–. El autor explica que, después de la sociedad consumista de los años ochenta y noventa, hoy en día se aprecia una disociación entre experiencia y desembolso.¹²⁸ En su texto recupera algunos conceptos significativos que Gerhard Schulze menciona sobre la Sociedad de la Experiencia en el nuevo milenio: “desaceleración en vez de aceleración, menos en lugar de más, unicidad en vez de estandarización, concentración en vez de diversión, y hacer en vez de consumir”. Así, defiende

¹²⁸ *Experience and expenditure*, en el inglés original.

que la UX no se trata de tecnologías, diseño industrial o interfaces, sino de crear una vivencia representativa a través de un dispositivo, es decir, más que el conocimiento ganado a través de las situaciones, lo importante son las experiencias como eventos significativos, encontrados de manera personal.

La experiencia del usuario es sólo una subcategoría de la experiencia, centrándose en un mediador en particular —a saber, los productos interactivos—. Si se trata de un real diseño de la Experiencia, es la cuestión de cómo crearla y darle forma de manera deliberada; una distinción entre productos interactivos y otros mediadores de experiencias puede ser útil, pero no parece crucial (Hassenzahl, 2013).

El estudioso propone un modelo conceptual en tres niveles: el *Qué*, el *Cómo* y, de mayor importancia, el *Porqué*.¹²⁹

- El *Qué* refiere a aquello que la gente puede hacer mediante un producto interactivo
- El *Cómo* atiende al actuar a través de un dispositivo en un nivel operacional (menús, pantallas, botones...) y es el campo más común para el diseñador de interacciones
- El *Porqué* reconoce la motivación de la gente para utilizar un producto: las necesidades y emociones subyacentes, las prácticas asociadas (Diagrama 38)

De esta forma, la persona parte de sus intereses individuales; buscando una experiencia particular se encuentra con un producto que ofrece un acercamiento a esos afanes; al interactuar con el producto se verá si ese encuentro satisface las expectativas internas que lo motivaron.

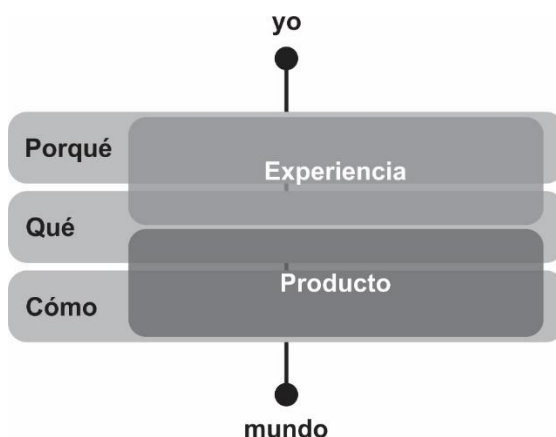


Diagrama 38. Modelo conceptual de tres niveles. Fuente: adaptación de s/a en Hassenzahl (2013).

El *diseño de la Experiencia* empieza en y subraya el *Porqué* de una actividad, para entonces determinar *Qué* función es capaz de proporcionar la satisfacción buscada y el *Cómo* adecuado para aplicarla. Aunque los tres trabajan en conjunto, el primero es el determinante. Se invita a pensar en experiencias de comunicación, más que en dispositivos móviles. “Lleva a productos capaces de contar historias agradables a través de su uso o consumo” (Hassenzahl, 2013).

¹²⁹ Mayúsculas asignadas por el autor.

De la formulación inicial de IHC como fácil de aprender y usar, a la de una vivencia que trasciende lo personal para convertirse en social, se transita hacia otro carácter. Así, aparece el *diseño de la interacción* como una noción particular. Lowgren (2013) establece para esta una delimitación específica: “se trata de dar forma a cosas digitales para el uso de las personas”.

El autor revela el conflicto que surge entre el proceso de IX con aquel tradicional del desarrollo de sistemas pues, en este último, tradicionalmente se busca tener todas las especificaciones de requisitos antes de que comience la fase creativa; no obstante, el IX entraña la exploración de futuros posibles y, para ellos, soluciones potenciales. Debe ponderarse que, cuando se haya concluido el proceso, la situación de uso tal vez cambie, por tanto, se precisa reconocer la noción de “soluciones de diseño” –en plural– para diferentes “problemas”, no una sola concepción. Esto implica un enfoque en permanente estado de prueba.

El diseño aborda aspectos instrumentales, técnicos, estéticos y éticos. Cada uno de los posibles futuros que se exploran en un proceso de diseño introduce consideraciones y compromisos en todas estas dimensiones, y no existe una forma obvia en la que puedan ser secuenciados. Esto se aplica igualmente al diseño de la interacción: las decisiones técnicas influyen en las cualidades estéticas de la interacción resultante, las opciones instrumentales sobre las características que ofrecen tienen repercusiones éticas, etc. [...] Para un diseñador de la interacción, los usuarios son personas completas con sensibilidades complejas y los procesos de diseño deben llevarse a cabo en consecuencia (Lowgren, 2013).

A la apreciación anterior es relevante sumar las reflexiones de Svanaes (2013), quien apunta que la interactividad es parte importante del UX. A las interpretaciones de la interacción como uso de herramientas, percepción, y perceptiva mediática y artística –señala– es necesario añadir un aspecto cualitativo: su diseño. A los usuarios les importan “la apariencia y la sensación”¹³⁰ de un producto digital; se logra provocar cierta “sensación” gracias a un diseño detallado e intencionado de la interacción.

El experto añade que para que esta se genere exitosamente es necesario ponderar ciertos factores al momento de concretar una propuesta: ofrecer señales claras para las posibles acciones; tomar en cuenta que habrá usos y situaciones no previstos; los creadores precisan desarrollar el pensamiento cinestésico, pues el cuerpo se vive y se experimenta más allá del ratón y el teclado; la percepción es un campo personal –con un efecto muy distinto en diferentes individuos a partir de un mismo comportamiento interactivo–; la intencionalidad y el contexto influyen en ella; es necesario escuchar atentamente la opinión de varios participantes, considerar la experiencia total, que a veces incluye productos y servicios interconectados. Desde un punto de vista técnico, los DCG deben poseer habilidades de programación para comprender las posibilidades interactivas de un producto.

¹³⁰ En el inglés original, el autor se refiere a ellas como “*The ‘look and feel’*”.

La interacción sucede no solamente con un artefacto, también ocurre entre individuos, por lo cual es pertinente añadir el estudio de la *computación social* (Erickson, 2013). El campo referido, señala el autor, es el de los sistemas digitales que incluyen comunicaciones obvias –como correos-e, mensajes o fotografías con amigos y familiares– así como aquellos que involucran a personas que no se conocen pero para quienes se asume un público –ofertas en algún portal de comercio-e o la publicación en un blog o una wiki, por ejemplo–. “[L]a creencia de que tenemos una audiencia [...] da forma a lo que hacemos, cómo lo hacemos y por qué lo hacemos” (Erickson, 2013).

El valor principal que el enfoque de la *computación social* aporta al diseño estriba en que a este conciernen los mecanismos de comunicación mediante los cuales se apoyan el diálogo y el intercambio de información, fundamentales para la manera en la que se vive, trabaja y juega en la actualidad. Con el fin de propiciar su actividad continua, se capturan, procesan y muestran huellas de acciones e interacciones de las personas en línea. Beneficios adicionales de esta perspectiva incluyen la producción más veloz de resultados, con mayor calidad y legitimidad al integrar el conocimiento de múltiples participantes y de mayor alcance que los obtenidos gracias a capacidades exclusivamente humanas –la aplicación de algoritmos a contenidos generados por los usuarios es un caso típico.

Mientras que un sistema computacional ordinario sólo necesita administrar la información y su procesamiento, los sistemas de computación social también deben administrar el colectivo social, es decir, deben proporcionar un camino para que los individuos tengan identidades en el sistema, relacionen la información con esas identidades y administren las relaciones entre las identidades¹³¹ [...]. Los sistemas de computación social pueden adoptar diversos enfoques, y el tipo de arquitectura social que emplean modifica fundamentalmente la naturaleza del sistema (Erickson, 2013).

La disponibilidad de información generada por individuos y grupos implica una carga ética en su administración. Es menester tomar esto en cuenta a la luz de lo que Holtzblatt y Beyer (2013) exponen sobre el *diseño contextual*:

[E]s un proceso [...] estructurado y bien definido, centrado en el usuario, que proporciona métodos para recopilar datos sobre el conjunto de estos en el campo, así como interpretarlos y consolidarlos de forma estructurada; utiliza los datos para crear y prototipar conceptos de producto y servicio e iterativamente probar y refinar esos conceptos con los usuarios.

La diferencia entre la *computación social* y el *diseño contextual* se encuentra en la explicación que plantean los últimos autores respecto al objetivo de descubrir no solo las acciones y rutas, sino las intenciones, deseos y motivaciones de las personas. Como principios básicos que subyacen en esta faceta de las TIC se incluyen: que el sistema debe apoyar y extender la práctica de trabajo de los individuos; reconocer que son expertos en lo que hacen –aunque no siempre puedan articular su propia experiencia–;

¹³¹ Habrá casos en los que se conocen las características generales del usuario por el registro de sus actividades en un portal de compras en línea; en otros puede darse la identificación más profunda de la persona, como en una red social.

una buena propuesta requiere de su participación y de un continuo diálogo con ellos; el resultado debe ser sistémico y su desarrollo depende de representaciones explícitas a lo largo del proceso –bocetos, diagramas, dibujos– (Holtzblatt y Beyer, 2013).

El *diseño contextual* se ha utilizado primordialmente para los sistemas informáticos, aunque se ha ampliado su espectro utilizándose en bibliotecas digitales y otras tecnologías de aprendizaje, aplicaciones web y productos de consumo, entre otros ejemplos. Además, se ha incorporado a la enseñanza del *diseño centrado en el usuario* y la *interacción hombre-computadora* a nivel universitario (Weinberg y Stephen, 2002; Larusdottir, 2006; en Holtzblatt y Beyer, 2013).

Conforme las áreas del HCI e IX ampliaron su rango, de aplicaciones orientadas al trabajo a incluir otras dedicadas al ocio, para su creación y evaluación ha sido pertinente examinar con mayor detenimiento lo que significa una experiencia, cómo manejar las emociones de los usuarios, además de sus acciones y referentes estéticos, cuestión que explica Hook (2013) bajo el término de *computación afectiva*. Este concepto fue propuesto en 1997 por Picard desde una perspectiva más cognitiva. De ahí han surgido herramientas útiles como las de reconocimiento facial, de voz o de postura corporal, modelos biosensores, reguladores de comportamiento para personajes de la interfaz o conductas de robots (Hook, 2013). A la noción original se le opuso la de *interacción afectiva* con un punto de vista más fenomenológico, que aportó la comprensión de los aspectos socioculturales de la emoción, situados en un contexto (Sengers, Gaver, Dourish; en Hook, 2013). También se añadió el enfoque de la *tecnología como experiencia*, que ayudó a matizar a la emoción como parte de un conjunto más amplio de vivencias para las que se estaba diseñando (McCarthy y Wright, 2004; Norman, 2004; Gaver, 2009; en Hook, 2013). Con los años se ha llegado a un balance; en la actualidad la emoción se ha convertido en uno de los varios parámetros por considerar dentro del proceso de creación; es esencial cuando el proyecto involucra experiencias e interacciones varias y el aspecto afectivo contribuye al objetivo general que se persigue (Hook, 2013).

5.3.1. Sumario

Es patente cómo cada faceta del estudio de las TIC que se ha recuperado, a su vez, ha propiciado una discusión cada vez más rica acerca de sus implicaciones en lo interno y lo social; lo técnico y lo emocional; lo comunicacional y lo ético, entre otras. Las intersecciones entre los diferentes aspectos se traslapan de acuerdo a las perspectivas desde las que se realiza el análisis. El diseño, en tanto mecanismo mediante el cual se concreta la interfaz del usuario, permea en todas ellas (Diagrama 39).

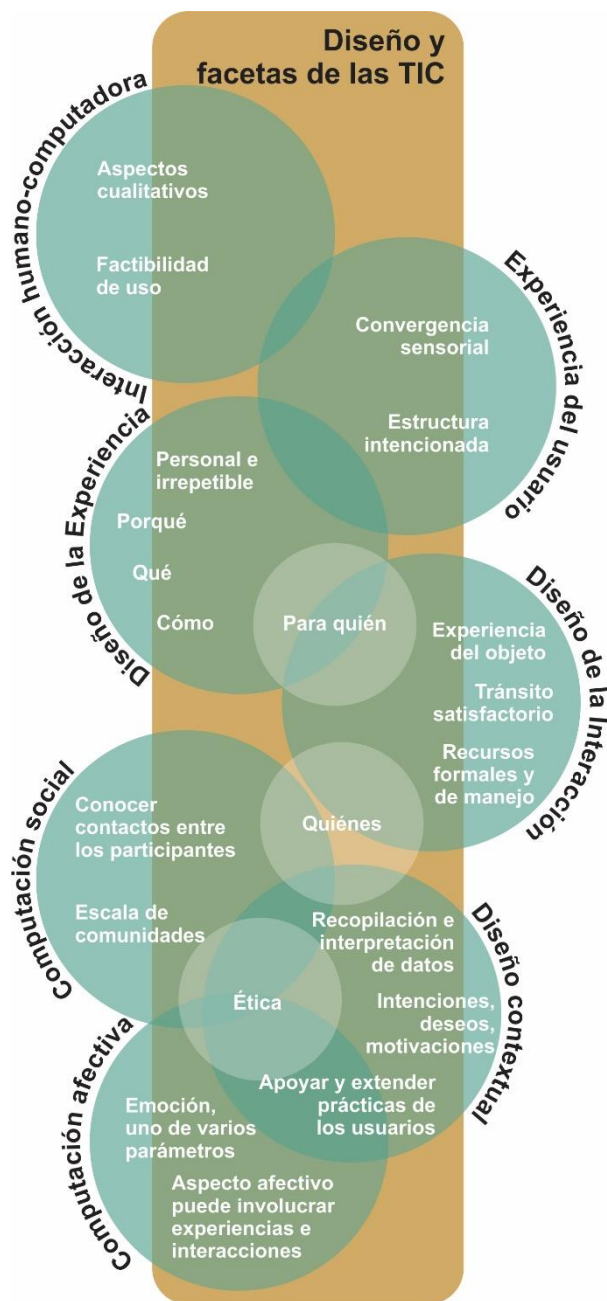


Diagrama 39. Sumario de aspectos importantes aportados al análisis por distintas facetas de las TIC.
Fuente: elaboración propia.

El tipo de actividades relacionadas con las obras literarias demanda que se dé relieve a los aspectos cualitativos señalados en la concepción vigente de la *interacción humano-computadora*, aunque la penetración de dispositivos móviles en poblaciones cada vez más amplias y con distintos grados de dominio de las TIC obliga a que la facilidad de uso permanezca como requisito en cualquier proyecto, más aún al partir del circuito cultural comunitario como intencionalidad primordial.

Del potencial que tiene la *experiencia del usuario* da cuenta el código subyacente en todos los sistemas de signos posibles en las distintas variantes de las obras literarias en la Red, pues ha provocado una mayor convergencia sensorial incorporando más recursos del mundo real –las vibraciones y los sensores de movimiento, por ejemplo, se suman al quizá ya esperado manejo de la imagen y el sonido como complementos al texto–. El resultado puede ser caótico y sobresaturado; la construcción del significado que se espera de la lectura estética puede obstaculizarse si no están bien analizados y organizados los elementos que forman parte de la propuesta concreta. Desde el punto de vista artístico, la estructura particular del proyecto debe ser intencionada para los creadores, aunque puede apartarse de la orientación de lógica y claridad que, en lo general, se recomienda para la UX, se trata de una expresión literaria donde se opte por una aproximación contraria con un determinado efecto estilístico en mente.

Los acentos que pone Hassenzahl (2013) respecto al *diseño de la Experiencia* resultan pertinentes por variados carices. La revisión histórica efectuada en los antecedentes demostró que literatura es contenido, no únicamente contenedor, no solo dispositivo. Las personas se acercan a la lectura estética fundamentalmente por un *Porqué*, es este el que determina *Qué* obra literaria elegirán; la variedad de opciones disponibles para el *Cómo* en el espacio vir-

tual, vinculan al DCG directamente con un proceso de tipo interdisciplinario. La ineludible libertad de interpretación del lector y los procesos internos en los que se entrecruzan sus referentes previos con una propuesta autoral determinada imprimen al ciclo cultural un carácter de comunicación personalizada e irrepetible.

Estas consideraciones, que respetan un trayecto tradicional autor-obra-lector, se complejizan al tomar en cuenta sistemas como los analizados en los estudios de caso, donde los actores asociados a las fases del proceso se trastocan. A las preguntas que ha planteado Hassenzahl (2013), el DCG debe sumar la de *para quién*: si en el espacio creado trabajarán directamente los escritores, los lectores o ambos; si es un espacio de autopublicación con un diseño genérico o personalizado; si el uso de los sistemas de signos es más o menos experimental; si la distribución es inmediata o diferida; si para esta es determinante la opinión de un comité cerrado o de una comunidad abierta... Por si todo esto fuese poco, ¿el DCG permanecerá como integrante del equipo administrador o “entregará” el producto de su trabajo a otros? Si se trata de la segunda opción, deberá incluir mecanismos y espacios de evolución y crecimiento para el espacio cultural generado.

La raigambre que consiguió el libro impreso como portador de un bien simbólico valioso, ligó objeto y mensaje de un modo que ha resultado difícil de disociar: “El libro es reflejo del mundo y celebración de la vida. Puede curar enfermedades del cuerpo y del alma. Damos vuelta a sus páginas y aparece un museo en miniatura. Y es el resguardo de la poesía”, expresó alguna vez Vicente Rojo (1994). El buen diseño de un volumen en papel, sus materiales y encuadernación, propiciaron la generación de afectos sensoriales y emocionales que han favorecido su defensa apasionada y exaltados rechazos hacia el soporte electrónico.

Esto obliga a cuidar celosamente el encuentro con la literatura que se cristaliza en este último. Como se ha expuesto, la experiencia literaria en el espacio virtual puede ser tanto individual como colectiva; inmediata o asíncrona; con una percepción multisensorial y háptica; un entorno mutante...; y está mediada por un dispositivo. La obra en sí misma podrá despertar las emociones en el lector; pero la experiencia del objeto a través del cual se recibe también puede contribuir a su disfrute —o dificultarlo—. Las orientaciones para el *diseño de la interacción*, condición *sine qua non* en este tipo de procesos son, por tanto, particularmente oportunas. Es preciso que la idea detrás del planteamiento estético baje a nivel de uso cotidiano gracias a recursos formales y de manejo específicos, atendiendo a la diversidad de plataformas, mecanismos de entrada y salida de información, tamaños de pantalla, maneras de sostenerlas, velocidades de despliegue, entre otros múltiples detalles con los cuales los usuarios —actores en cualquier fase del proceso cultural— deben lograr un tránsito satisfactorio. El conocimiento que los DCG poseen sobre los lenguajes formales, así como sus capacidades en la resolución de problemas, son idóneos para estos entornos. Las sensaciones y emociones que se generen a través de un IX bien aplicado tendrán su propio carácter, diferentes a las alcanzadas con el libro en papel, pero equiparables en cuanto a experiencia cultural.

El aumento real y potencial en la escala de las comunidades de lectura y escritura que la penetración de internet ha posibilitado, ejemplifica de modo manifiesto el campo de la *computación social*. Los usuarios tienen la capacidad de contactarse unos a otros en espacios creados expresamente dentro de una propuesta de proceso cultural o, a falta de ellos, generar los propios; la ventaja de los primeros es que el equipo de creadores puede conocer mejor a los participantes si posee el control de los mecanismos de comunicación, de modo que el sistema en conjunto se retroalimente y beneficie. Esto suma otra pregunta a las ya planteadas: ¿quiénes estarán a cargo de las distintas tareas? Con ese fin en mente, se necesita una estrategia de *diseño contextual* cuyo centro sean las identidades culturales de los individuos y los grupos, máxime en circuitos con intencionalidad comunitaria. Los parámetros de programación de los algoritmos pueden ayudar a detectar o inferir respuestas emocionales vertidas en los intercambios y diálogos que ocurran durante el proceso, por ello es pertinente tomar en cuenta las aportaciones que hace al análisis la *computación afectiva*. Los grados de involucramiento de los distintos tipos de lectores o la incorporación de nuevos integrantes a subconjuntos del colectivo total, por ejemplo, seguramente se darán por coincidencias culturales y/o emocionales.¹³² Para estas tres últimas facetas es requisito fundamental la responsabilidad ética sobre el manejo de datos personales y colectivos que destacaba Lowgren (2013) con respecto al IX.

5.4. Integración de visiones

Las obras literarias en la Red, de manera intencionada o no, generan un proceso cultural (PC) en cuanto llegan a un lector. En el modelo que se ha propuesto desde el segundo capítulo se encuentran balanceadas todas las fases que lo integran, con un espacio claro para cada una (Diagrama 40). En el momento de la lectura las actividades que han llevado a cabo otros actores entran en operación, así hayan ocurrido tiempo antes –basta pensar en las bibliotecas electrónicas que integraron con anterioridad su acervo, a veces incluyendo trabajos anónimos–. En algunos casos es posible que los autores hayan entregado su creación, dando por terminada su labor y dejando a nuevos participantes la responsabilidad de generar el movimiento en el ciclo; asimismo, existen ejemplos de *e-lit* que exploran específicamente cierta particularidad del espacio virtual –como la interactividad o la coautoría– y no buscan explotar el resto de las posibilidades.

¹³² Este último aspecto es particularmente delicado, como ya se vio en el estudio de caso de Wattpad. Las condiciones de publicación para temas relacionados con la autolesión son una respuesta afín a la aplicación de la *computación afectiva*.

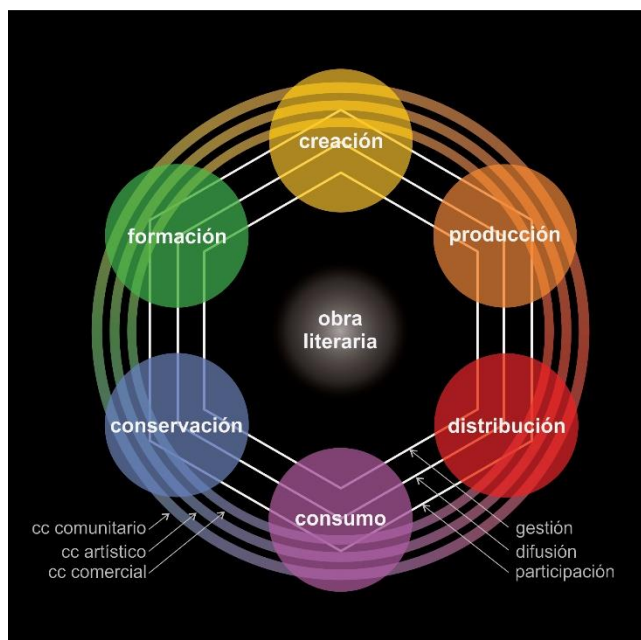


Diagrama 40. Modelo de proceso cultural básico.
Fuente: elaboración propia.

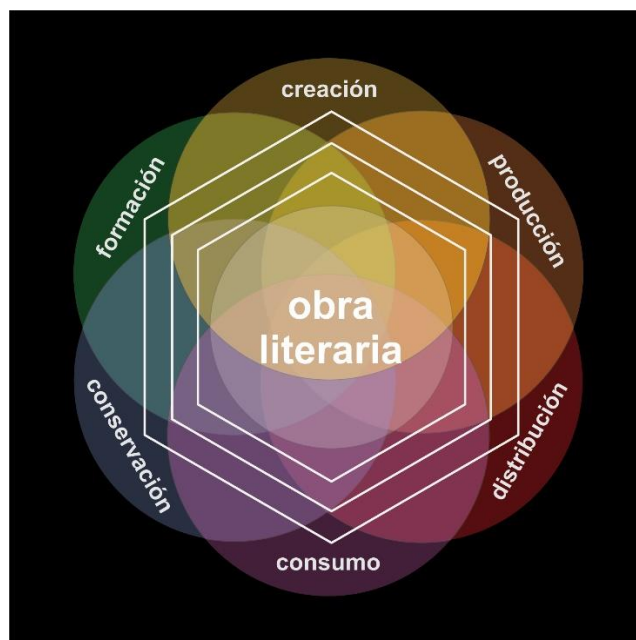


Diagrama 41. Yuxtaposiciones entre las distintas fases del proceso cultural; revelan intersecciones posibles de explorar o enfatizar en distintas experiencias de lectura estética en la Red.
Fuente: elaboración propia.

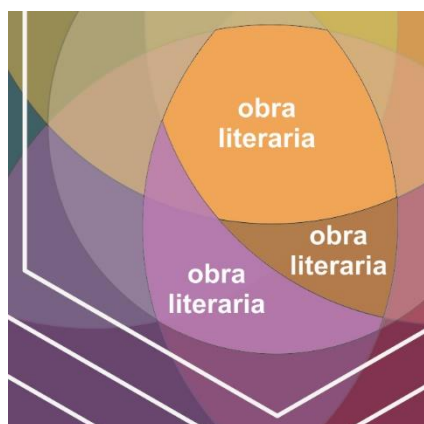


Diagrama 42. Acercamiento a tres intersecciones específicas entre las fases, posible campo de experimentación particular de algunas obras de e-literatura.
Fuente: elaboración propia.

En las oportunidades mencionadas, en los ejemplos encontrados a lo largo de la investigación, además, en los casos estudiados a profundidad –los vínculos entre las fases que se detectaron, su escasez o ausencia–, se descubre cómo ese modelo de proceso puede reinterpretarse de innumerables maneras, con el resultado de obras que enfatizan una o varias intersecciones (Diagramas 41 y 42). En este trabajo, ya desde el título se revela que el interés primordial es el proceso cultural desde un punto de vista holístico y, aunque con una intencionalidad específica, busca descubrir el rol del DCG en cuanto ese ciclo integral, más que en aproximaciones que particularizan una de sus fracciones, como sucedería en ese tipo de obras.¹³³ En concordancia, durante la siguiente sección se presenta la unión de los distintos hallazgos reseñados en las tres

fracciones anteriores; se sintetizan a través de cinco cuestionamientos centrales: *por qué, para qué, qué, para quién, quiénes*. Cada uno de ellos representa una dimensión de planeación, operación y evaluación;

¹³³ Sin que esto signifique que no se reconozcan las aportaciones de muchos de los ejemplos encontrados y del potencial para el diseño gráfico que también puede existir en ellos.

de forma adicional e indispensable, el apartado sobre el *cómo* proporciona recomendaciones y sugerencias para resolverlas (Diagrama 43):



Diagrama 43. Integración de dimensiones a considerar en la planeación, operación y evaluación de circuitos culturales para la lectura estética en el espacio virtual. Fuente: elaboración propia.

5.4.1. Por qué

- El foco de la investigación planteó como motivación principal para la ocurrencia del proceso cultural a **la lectura estética**.¹³⁴ La historia ha mostrado de qué manera los intereses, deseos, motivaciones, necesidades y emociones que incitan a su creación y se generan en el lector son muy personales, aunque los efectos que se causan, a su vez, desencadenan lazos que pueden llegar a ser muy profundos.
- Los gustos y preferencias individuales concurren con los de otros; cuando algunos intereses culturales coinciden se favorece la conformación de grupos afines. En este estudio se habla del espacio virtual como contexto compartido para encontrarse con las obras literarias, mismo que ha partido y se convierte en un entorno particular en los momentos de creación y consumo, así como en las otras cuatro fases del PC. Como **actividades sociales**, la escritura y lectura devienen en ciertas prácticas; la influencia ocurre desde que el autor sabe que su trabajo será leído por otros; muchos lectores se sienten motivados a participar cuando juzgan que sus opiniones serán tomadas en cuenta.

¹³⁴ Una vez más, se recuperan las negrillas como palabras clave resaltadas por la autora que suscribe.

5.4.2. Para qué

- El porqué y el para qué están indisolublemente ligados. Quienes se acercan al espacio virtual, en este caso, buscan una **experiencia literaria**. Los autores, tal cual sucede en un entorno tradicional, persiguen un determinado efecto estilístico y emocional, que se encontrará con los referentes culturales, estéticos y psicológicos previos de los lectores.
- Para la intencionalidad del **circuito cultural comunitario** que se ha elegido, la capacidad de influencia que tienen los participantes mencionados es fundamental. Como se ha visto, los otros dos propósitos (comercial y artístico) pueden ser superados por las acciones de la colectividad. El beneficio individual y social que se persigue impacta en una importancia máxima de la viabilidad y permanencia del proceso en su conjunto; representa un apoyo a los modos en que, a través de las obras literarias como bienes simbólicos, se atiende al desarrollo y armonización de las necesidades humanas; la responsabilidad para que el sistema sea robusto recae en todos los actores involucrados.
- Se trata de un proceso comunicacional cuyo propósito es el de **relacionar personas**. En el potencial que existe con el uso de las TIC deben atenderse la conformación de identidades individuales en el sistema, así como el apoyo al diálogo e interacciones varias entre los actores para que todos transiten satisfactoriamente por el ciclo cultural.
- Lo fundamental es lograr **construir historias satisfactorias y memorables**. La experiencia está mediada por un dispositivo, lo cual también afecta la percepción. La emoción es, por tanto, uno de los elementos importantes, mas no el único; la vivencia total puede integrarse a partir de más de un producto, servicio o artefacto, incluyendo varios de ellos interconectados. Las interacciones desarrolladas pasan, sí, por la facilidad de uso, pero también incluyen diferentes operaciones cognitivas y canales sensoriales –visuales, auditivos, táctiles, cinestésicos, etcétera.
- La **diversidad de identidades y contextos** de los participantes encierra anhelos no conocidos en el momento en que se origina la propuesta; se precisa planear, probar y refinar acciones y rutas para problemas y futuros no previstos.

5.4.3. Qué

- Las obras literarias son el centro del proceso cultural, su valor simbólico se da a partir de aspectos cualitativos; son estos los que logran satisfacer el porqué del acercamiento a ellas. Como expresión artística de uno o varios autores, su **variedad es ilimitada**; cada aproximación debe ser analizada y abordada de modo particular.
- La variabilidad que revelan los procesos culturales, además del **polimorfismo** que cada uno puede mostrar, se fundamentan en la definición de ciertas características básicas. Las peculiaridades de la(s) obra(s) también inciden en las relaciones posibles entre los nodos del conjunto. ¿Su diseño es

genérico o personalizado? ¿Qué tanto se experimenta con distintos sistemas de signos? ¿Existe una única obra o un cúmulo de ellas? ¿Cuál es la estructura narrativa y cómo se relaciona con la organización subyacente del sistema? Cada opción requiere de una estructura particular intencionada para su desarrollo exitoso.

- Como ya se mencionaba en el inciso anterior, importan la apariencia y la sensación: la experiencia del bien simbólico, así como los mecanismos disponibles para el proceso de comunicación entre individuos se dan mediante la **interacción con un artefacto**. La convergencia entre distintos sistemas de signos, producto del código computacional en el que todos ellos se basan, diversifica los modos posibles de acercamiento.
- El **espacio virtual, interconectado** gracias a la Red, es un camino para la comunicación entre identidades individuales. Algunas de las herramientas posibilitan que los intercambios sean personalizados e irrepetibles; en otros casos sólo se asume un público potencial. La facilidad para recabar datos de las personas y los grupos, así como de su consumo cultural, implica la necesidad de administrar ese colectivo social de manera responsable y ética. Uno de los beneficios de tener acceso a tantos detalles constituye el que las comunidades en línea pueden contar con información de calidad más velozmente y con mayor legitimidad en los resultados.
- La lectura estética es una actividad de divertimento que favorece el encuentro con la **experimentación de prácticas novedosas**; el carácter inmaterial del soporte¹³⁵ ayuda a la creación y prueba de nuevos conceptos de obras literarias y servicios que deben tomar en cuenta el valor de la opinión de los actores; el continuo avance de los sistemas de cómputo y su uso permite mejorarlos continuamente.
- El proceso cultural es de carácter sistémico y puede no tener principio y fin; se reinicia con cada nuevo participante que se inserta. Por ello, es importante considerar que el flujo continúe su desarrollo a largo plazo, a través de **sistemas transformables y actualizables** de modo que sean compatibles con las plataformas que vayan surgiendo; que también den espacio a soluciones para usos y situaciones no advertidos o pronosticados.

5.4.4. Para quién

- Las **personas en línea** son aquellas para las que se conforma el principal entorno de uso. No obstante, debe tomarse en cuenta que existirán **momentos de desconexión** con las redes de telecomunicaciones, máxime que se trata de un ciclo cultural comunitario y tal vez existan participantes que elijan desconectarse por momentos o con restricciones de acceso a la Red.

¹³⁵ Con eso refiriéndose a su despliegue en pantalla, que desaparece fácilmente, en contraste con la impresión en papel, de carácter permanente.

- En ese mismo tenor, es preciso considerar que entre los actores se presentará un **distinto dominio de las TIC**, por tanto, deberán ser sistemas fáciles de aprender, con estrategias y herramientas abundantes para la formación.
- El proceso cultural se da entre personas de **orígenes diversos** que se involucran desde sus propias y particulares sensibilidades; cada una percibe de diferente manera, interpreta de distinto modo de acuerdo a sus referentes previos y a la(s) lengua(s) que conozca. Se trata de operaciones internas y complejas, imposibles de controlar por actores externos. Es necesario comprender que la emoción también involucra aspectos socioculturales y contextuales.
- La variedad de identidades culturales individuales y la visión de largo plazo implican trabajar para **participantes imaginados**, prácticamente imposibles de conocer *a priori*. Antes de comenzar a trabajar para las comunidades posibles, el DCG debe hacer una revisión crítica de su postura personal, pues a partir de ella matizará su percepción sobre aquellas, de sus integrantes presentes y de los futuros.
- Producto de la penetración y abaratamiento de las redes de telecomunicaciones, el **público es presumiblemente creciente**, con un aumento real y potencial en su impacto sobre el sistema en distintos horizontes de tiempo. Las redes de colaboración que se construyen logran gran eficacia para el beneficio colectivo.

5.4.5. Quiénes

- Los participantes juegan **roles cambiantes** con diferentes grados de involucramiento; sus identidades culturales individuales se encuentran con las de otros y, cuando son coincidentes, forman grupos y subgrupos. Así, en los colectivos resultantes funcionan los ámbitos interno, público, social y comunitario; todos influyen en quiénes lo hacen, qué se hace, por qué se hace y cómo se hace.
- El carácter inicial del proceso cultural que se diseña debe reflejar la **jerarquía** de para quiénes se está diseñando. ¿Es un espacio pensado principalmente para escritores, lectores o ambos? ¿La publicación será instantánea, dependerá del apoyo de la comunidad en su conjunto o de un comité editorial cerrado? ¿Qué tanto peso tendrá el diálogo entre los participantes? A estas interrogantes se sumarán otras muchas relacionadas con cada fase del ciclo.
- Ha aumentado el **poder de acción de los lectores**, quienes han logrado convertirse en verdaderos agentes para el ciclo. Por ello, es importante considerar que a los espacios concebidos y administrados por los creadores de la iniciativa se les puedan sumar otros generados por el resto de los participantes del proceso cultural. La estructura inicial del sistema se verá enriquecida por nodos que adicionen todos los involucrados.

5.4.6. Cómo

Esta dimensión proporciona orientaciones para resolver los cuestionamientos anteriores.

- El diseño gráfico es la herramienta mediante la cual se concreta la interfaz del usuario; los profesionales de esta disciplina deben aplicar sus habilidades para la resolución de problemas y poner en operación su **potencial como agente de cambio**. El espacio virtual y la maleabilidad de su manejo posibilitan que el DCG transforme paradigmas sociales y culturales gracias a la forma deliberada que dé a los entornos de lectura estética en los que participe.
- El dominio de las diferentes herramientas del diseño y de la integración de diversos sistemas de signos permitirá la respuesta adecuada para las **modalidades comunicativas** óptimas en cada proyecto, sean aquellas que sirvan como marco para dar realce al contenido, las que auxilien en la visualización clara de algún mensaje, algunas que propicien que los perceptores construyan por sí mismos el significado, así como otras posibilidades y niveles de interpelación.
- El DCG requiere **conocer** con amplitud la variedad de **géneros y subgéneros** de las obras literarias en la red. Debe, asimismo, dominar los lenguajes formales y el diálogo entre ellos de tal modo que pueda valorar cómo cada uno de los sistemas de signos impacta en la percepción y aporta posibilidades diferentes a la experiencia estética.
- El DCG diseña un **proceso sistémico**; en concordancia, forma parte de ese sistema. En este intervienen otros campos del conocimiento en una relación **interdisciplinaria**, a veces transdisciplinaria. La participación en este tipo de fenómenos implica el reconocimiento del valor de cada integrante del equipo y un continuo aprendizaje; el diseñador debe, cuando menos, tener conocimientos básicos de programación que le permitan acercarse a las capacidades de esta herramienta.
- El diseño del sistema refleja una **arquitectura social específica** que precisa, en primer término, ser un camino para identidades individuales; en segundo, cuidar la relación de estas con la información que generan; en tercero, administrar la relación entre las personas detrás de ellas. Los métodos para recopilar los datos personales y colectivos, así como los algoritmos para integrarlos y consolidarlos, deben ser manejados con responsabilidad y ética, favoreciendo que los resultados beneficien a la comunidad virtual.
- Un sistema exitoso dependerá de un análisis profundo y de una **organización clara** de los elementos de la propuesta. La forma sigue al uso que se persigue; el uso integra diferentes canales de percepción sensorial. Todos los recursos que se creen deben estar sincronizados de acuerdo a las intenciones y prácticas que se busca posibilitar; deben dejarse espacios de crecimiento para integrar otras no previstas.
- En ese mismo tenor, el proceso de diseño debe balancear, por un lado, una estructuración y definición claras, por el otro, la incertidumbre, pues a diferencia de otros fenómenos, en este caso no se

conocen todas las especificaciones de requisitos con antelación. El proceso será iterativo, no secuencial, en permanente **estado de prueba y actualización**; se precisa de la participación y el diálogo continuo con los usuarios.

- El entorno virtual puede conferir la **simultaneidad** a varios **de los momentos del ciclo cultural**; es posible que, desde el origen, las interfaces contengan las alternativas para que los procesos sean transparentes a todos los usuarios, sean creadores o lectores, en formación o expertos, como participantes o como espectadores. De tal modo, las distintas fases pueden coexistir, incluso, dentro de una misma pantalla interactiva.
- En cuanto a **aspectos técnicos**, es fundamental proyectar la factibilidad tecnológica del proceso cultural dado el carácter intangible de los bienes simbólicos que envuelve. La experiencia siempre estará mediada por uno o más dispositivos electrónicos –los móviles tienen cada vez mayor penetración–; la variedad en sus características y su constante actualización conllevan numerosos mecanismos de entrada, transmisión y salida de la información. La intencionalidad comunitaria implica la disponibilidad de las obras literarias a través de la diversidad de plataformas disponibles en el mercado y la investigación de las condiciones en que operan. El uso de sistemas de código abierto ayuda a viabilizar el acceso, vigencia y permanencia a lo largo del tiempo,¹³⁶ aunque al momento de escribir este trabajo, los sistemas cerrados (o de marca) juegan un papel importante.
- Tocante a los **aspectos instrumentales**, la facilidad de uso es medular. Cuando se ponga en marcha la función –el qué–, la lógica de la estructura debe ser clara; el comprender cómo los usuarios pueden interactuar con el sistema hará viable el uso de las posibilidades de los artefactos para capturar, procesar y mostrar sus acciones y huellas. Menús, pantallas y botones también estarán en permanente estado de prueba, evolución y crecimiento.
- Los **aspectos estéticos** también están vinculados de manera indisoluble con el qué. En este apartado, lo relevante es considerar que los intercambios sensoriales, tanto con las interfaces digitales como con el mundo real, dependerán del propósito artístico del autor o autores; los recursos para la interacción deben incluir elementos suficientes para la conexión emocional relacionada con el tipo de lectura que se dará; el sistema debe proporcionar información que posibilite detectar o inferir respuestas de esta índole que sirvan para monitorear si se está cumpliendo con el propósito o si hacen falta cambios.
- En referencia a los **aspectos sociales**, que, como se ha observado, han adquirido una relevancia creciente, es necesario analizar y planear los vínculos necesarios y deseados entre las distintas

¹³⁶ Este es solamente uno de los varios factores relevantes señalados por Montfort y Wardrip-Fruin (2004) en su texto *Acid-Free Bits*.

fases del proceso cultural, sin perder de vista que, a mayor involucramiento e interacción de los actores, más fuerte será el sistema. Los espacios de participación disponibles harán patente el reconocimiento de la experiencia y el valor que pueden aportar los usuarios.

- Con relación a los **aspectos éticos**, la intencionalidad comunitaria impone mayores compromisos, siempre con el objetivo de los beneficios sociales y culturales de los individuos y los grupos. Como ya se mencionó, el carácter inmaterial de la lectura estética en el espacio virtual es particularmente delicado; implica el cuidado sobre el acceso continuo y permanente a los materiales. Otro ángulo importante interpela directamente al DCG, quien debe autoanalizarse a fin de clarificar cómo su postura personal influye en su percepción sobre el fenómeno, los participantes y las soluciones que ofrece.
- Ligada a los **aspectos económicos**, la responsabilidad social hace que, aunque el beneficio monetario no sea el de mayor jerarquía, tampoco deba descuidarse la factibilidad del proyecto a largo plazo, lo cual implica su solvencia financiera. Es preciso atender los costos asociados a todos los momentos del proceso cultural, a la par de aquellos de desarrollo y mantenimiento. Es factible que estos impliquen consideraciones y compromisos sobre algunas de las propuestas creativas, mas es crucial privilegiar la viabilidad del sistema a largo plazo.
- Aun tomando en cuenta este último punto, el DCG es fundamental para la construcción de soluciones que rompan con paradigmas vigentes, extendiendo las posibilidades de las TIC al tiempo que atiende todos los aspectos señalados previamente. El diseñador, en conjunto con el resto del equipo creador, influirá en que las soluciones para los presentes variados, asimismo, atiendan la exploración de futuros posibles. Las propuestas deben contener recursos que resistan el tiempo, a la vez que otros de carácter transitorio que puedan interconectarse con los ya incluidos; como resultado, el sistema tendrá la posibilidad de evolucionar. Para que la transformación continua sea viable, es indispensable una **visión crítica permanente**, que evalúe a través de una lente prospectiva y especulativa que lleve a alcanzar los horizontes deseados.
- Finalmente, el **DCG** debe tener muy claro el **papel que desempeña** para el desarrollo del sistema. ¿El equipo creador será permanente o deberá entregar la batuta del mantenimiento y actualización a otro? En el segundo caso, su responsabilidad incluye la capacidad de plasmar de modo manifiesto las características, funcionamiento, interacciones y posible evolución del proceso cultural, de tal manera que otros puedan concretar las metas de largo plazo planteadas en el proyecto.

5.5. Recomendaciones

Cada proceso cultural encierra múltiples maneras de vincular sus fases, a lo que se suma su probable evolución. Es preciso considerar para su diseño, en concordancia con los análisis previos, tres etapas ini-

ciales: planeación, operación y evaluación; la tercera será el inicio de un nuevo ciclo, a modo de mantener un carácter iterativo. Con el fin de propiciar una exploración detallada, a continuación se ofrecen algunas recomendaciones sobre instrumentos a utilizar antes de comenzar la construcción del sistema y así encararlo con más probabilidades de éxito.

Cada uno de los incisos previos se plantea como una dimensión a desglosar: *por qué, para qué, qué, para quién, quiénes*. Sobre los ángulos señalados en cada una, se han tomado las palabras clave anteriormente marcadas en negrillas, de modo que sirvan de disparador para su planeación y como indicadores para su operación y evaluación. En resumen, quedarían como sigue (Tabla 7):

Dimensión	Ángulos a considerar
Por qué	Lectura estética Actividades sociales
Para qué	Experiencia literaria Círculo cultural comunitario Relacionar personas Construir historias satisfactorias y memorables Diversidad de identidades y contextos
Qué	Variedad ilimitada Polimorfismo Interacción con un artefacto Espacio virtual interconectado Experimentación de prácticas novedosas Sistemas transformables y actualizables
Para quiénes	Personas en línea Momentos de desconexión Distinto dominio de las TIC Orígenes diversos Participantes imaginados Público creciente
Quiénes	Roles cambiantes Jerarquía Poder de acción de los lectores

Tabla 7. Resumen de dimensiones para la planeación, desarrollo y evaluación del diseño de circuitos culturales comunitarios para la lectura estética en el espacio virtual. Fuente: elaboración propia.

A partir de este resumen se plantea ahora una matriz básica (Tabla 8) que puede utilizarse en las tres etapas, aunque en cada una, de acuerdo a características particulares.

5.5.1. Matriz básica de seguimiento

Etapas de aplicación:		Planeación / operación / evaluación								
Fase del proceso cultural:		Una de las señaladas abajo a la vez. A partir de la ella se analizarán las distintas dimensiones.								
		Vinculación a fases del proceso cultural								
Dimensión	Ángulos a considerar	Formación	Creación	Producción	Distribución	Consumo	Conservación	Gestión	Difusión	Participación
Por qué	Lectura estética									
	Actividades sociales									
Para qué	Experiencia literaria									
	Círculo cultural comunitario									
	Relacionar personas									
	Construir historias satisfactorias y memorables									
	Diversidad de identidades y contextos									
Qué	Variedad ilimitada									
	Polimorfismo									
	Interacción con un artefacto									
	Espacio virtual interconectado									
	Experimentación de prácticas novedosas									
	Sistemas transformables y actualizables									
Para quiénes	Personas en línea									
	Momentos de desconexión									
	Distinto dominio de las TIC									
	Orígenes diversos									

Quiénes	Participantes imaginados									
	Público creciente									
	Roles cambiantes									
	Jerarquía									
	Poder de acción de los lectores									

Tabla 8. Matriz básica para planear, desarrollar y evaluar el diseño de un circuito cultural comunitario para la lectura estética en el espacio virtual. Fuente: elaboración propia.

5.5.1.1. Aplicación de la matriz básica en las distintas etapas

5.5.1.1.1. *Criterios generales*

- Las celdas se llenarán con información descriptiva, no cuantitativa. En este momento la matriz se presenta en formato vertical, mas es adaptable a una versión horizontal para tener mayor espacio (Anexo C).
- Algunas de las propuestas que se anoten podrán repetirse en otras celdas, pues existen recursos capaces de cubrir propósitos múltiples. En contraparte, es factible que algunos campos queden vacíos.
- Será necesario un estudio piloto de cómo se va desarrollando el sistema, con un número controlado de participantes y una temporalidad definida.

5.5.1.1.2. *Matriz para la etapa de planeación*

- Como se observó en los estudios de caso, existen posibilidades distintas dependiendo de la fase del proceso cultural que se tome como punto de partida. Es vital una planeación a detalle, por eso se considera necesario llenar una matriz por cada uno de los momentos.
- Es posible establecer jerarquías entre los distintos criterios y dimensiones. Para ello se recomienda utilizar una escala de cuatro niveles traducidos a números que antecederán el texto; ayudará el su-fijo J (jerarquía) como recurso mnemotécnico, útil para las etapas posteriores
 - 4J. Muy importante
 - 3J. Importante
 - 2J. Medianamente importante
 - 1J. Opcional
- Los ángulos señalados en la dimensión del *cómo* son referencia para las ideas que se plasmen en esta matriz

Ejemplo de llenado (selección parcial de celdas) (Tabla 9)

Descripción sintética: circuito cultural comunitario alrededor de minificciones de e-literatura

Etapas de aplicación:		Planeación				
Fase del proceso cultural:		Creación				
		Vinculación a fases del proceso cultural				
Dimensión	Ángulos a considerar	Formación	Producción	Distribución	Conservación	Participación
Por qué	Actividades sociales	1J. Explicación de un proceso personal de trabajo				
Para qué	Experiencia literaria			4J. Acceso gratuito		4J. Autopublicación
Qué	Variedad ilimitada	4J. Tutoriales de escritura, programación y diseño	Historias cortas de e-lit		4J. Respaldo automático del desarrollo, versiones previas disponibles para consulta	
Para quiénes	Distinto dominio de las TIC	3J. Avanzados apoyan a principiantes	3J. Consulta y posible integración de externos			1J. Autopublicación
Quiénes		4J. Entre pares		4J. Marcadores a redes sociales	3J. Susceptibles de descarga	

Tabla 9. Ejemplo de llenado parcial de la matriz básica, etapa de planeación. Por razones de espacio no se muestran todas las fases del proceso cultural. Fuente: elaboración propia.

5.5.1.1.3. **Matriz para la etapa de operación (Tabla 10)**

- En esta etapa la matriz es útil para verter aquellas cuestiones que se hayan suscitado durante la operación del proceso pero que no hayan sido planeadas.
- Constituye un enriquecimiento de las ideas iniciales a partir de las acciones, prácticas y adiciones de los actores reales, más allá de los imaginados: aquellos futuros posibles no previstos.
- Dependiendo de su abundancia, el equipo de creadores decidirá si es suficiente una sola matriz que concentre lo ocurrido en todas las fases del proceso cultural o si es preciso llenar varias.

Etapas de aplicación:		Operación				
Fase del proceso cultural:		Todas				
		Vinculación a fases del proceso cultural				
Dimensión	Ángulos a considerar	Formación	Producción	Distribución	Conservación	Participación
Por qué	Actividades sociales					
Para qué	Experiencia literaria				4J. Vinculación con bibliotecas virtuales	
Qué	Variedad ilimitada		2J. Han aparecido historias cortas tipo “digitalizadas”			
Para quiénes	Distinto dominio de las TIC					
Quiénes		1J. Profesores universitarios han invitado a sus alumnos a participar				

Tabla 10. Ejemplo de llenado parcial de la matriz básica, etapa de operación. Fuente: elaboración propia.

5.5.1.1.4. **Matriz para la etapa de evaluación (Tabla 11)**

- Cada una de las celdas llenadas en las otras matrices constituye un indicador posible de evaluación. Mantener una aproximación descriptiva proporcionará mayor información que solo un criterio numérico, aunque este último sería un complemento útil para señalar:
 - Cambios en las jerarquías establecidas inicialmente, que hayan surgido en el actuar cotidiano. Se recomienda asignar el color rojo y el sufijo J (jerarquía) a aquellos que hayan tenido cambios (**4J, 3J, 2J, 1J**)
 - Gradaciones en el cumplimiento parcial o total de los objetivos establecidos en la etapa de planeación. Para no confundir con los números anteriores, se sugiere utilizar el color verde y el sufijo P (parcial) en caso de ser necesarios (**1P, 2P, 3P, 4P**).
 - 1P. 25% de cumplimiento
 - 2P. 50%
 - 3P. 75%
 - 4P. 100%
- A los textos descriptivos deben añadirse las observaciones correspondientes de evaluación, asignándoles el color de referencia.

- Este periodo deberá tomarse como reinicio para la iteración del proceso de diseño, a partir del cual se retome la planeación.
- El lapso entre cada evaluación dependerá del proceso cultural en específico, ya que variará conforme vaya consolidándose.
- Los datos producidos por la aplicación de algoritmos que se generen a lo largo del funcionamiento cotidiano proporcionarán información valiosa, no debe olvidarse consultarlos y respaldarlos cotidianamente.

Etapa de aplicación:		Evaluación				
Fase del proceso cultural:		Creación				
		Vinculación a fases del proceso cultural				
Dimensión	Ángulos a considerar	Formación	Producción	Distribución	Conservación	Participación
Por qué	Actividades sociales	3J. Explicación de un proceso personal de trabajo. Información muy consultada, dar más relevancia				
Qué	Variedad ilimitada	4J. 2P. Tutoriales de escritura, programación y diseño. Hace falta ampliar su diversidad	3P. Historias cortas de e-lit. Hay subgéneros que no se han cubierto. 2J. Han aparecido historias cortas tipo "digitalizadas". Abrir nuevas categorías y menús para ellas		4J. 2P. Respaldo automático del desarrollo, versiones previas disponibles para consulta. Hubo problemas al principio, hace falta más espacio en la nube.	4J. Hacen falta espacios para comentarios en las bibliotecas personales.

Tabla 11. Ejemplo de llenado parcial de la matriz básica, etapa de evaluación. Sólo se colorearon en rojo las jerarquías que cambiaron. Fuente: elaboración propia.

5.5.2. Síntesis gráficas

Otro instrumento útil es el que se aplicó a los estudios de caso: el modelo gráfico de proceso cultural a color. Una vez que llenadas las matrices, se analizarían los vínculos entre las fases del mismo; de este modo, sería posible detectar debilidades en el sistema. Al igual que en esta investigación, se recomienda una síntesis gráfica por cada momento del PC. En el Anexo C se presenta una versión disponible a mayor tamaño (Diagrama 44).

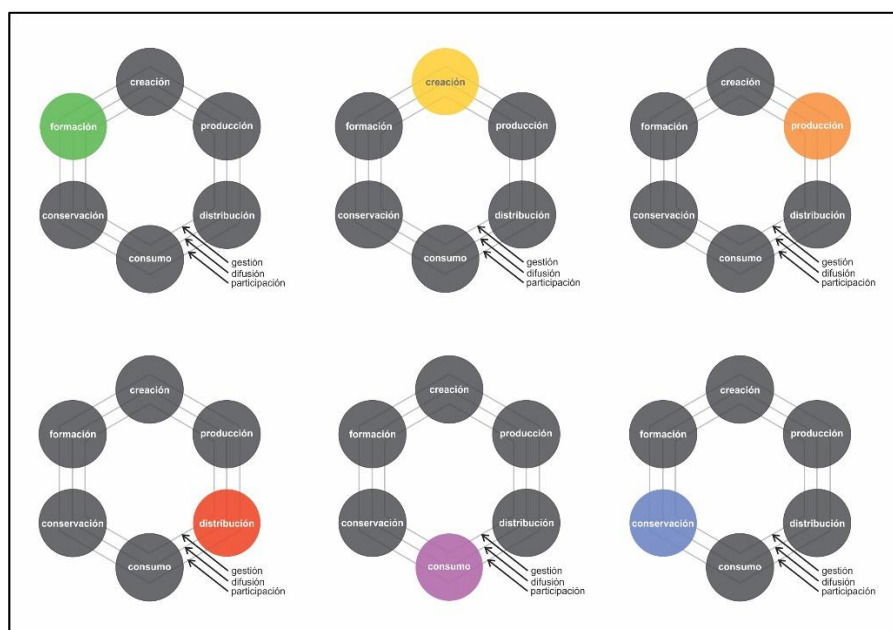


Diagrama 44. Fases del proceso cultural para elaborar síntesis gráficas de la planeación, operación y evaluación.
Fuente: elaboración propia.

- Se trazarán las líneas aplicables del color que corresponda a la fase de la cual parten.
- Las líneas de las fases transversales de gestión, difusión y participación se presentan en gris claro para que pueda aplicárseles color, si es el caso.

5.5.3. Espacio de diseño

Ya se ha comentado acerca de la relevancia que guarda el que los DCG adquieran conciencia de que están diseñando procesos, no únicamente productos; de ahí que las estrategias anteriores se hayan centrado en esto. Se ha explicado, además, de qué manera todos los elementos que componen la planeación de una obra, sea digitalizada o nativa digital, se concretan poco a poco, en recursos y herramientas diversos, como consecuencia de la utilización de diferentes medios sensoriales, lo cual hace imposible esquematizarlos y limitarlos; al final, se busca precisamente la creación de un bien cultural original.

Diferentes enfoques para el diseño, como se ha manifestado, ofrecen técnicas variadas para propiciar la generación de ideas innovadoras; cada DCG ejercitará las que más le funcionan, a la par de enriquecerlas con aquellas que propongan otros miembros del equipo interdisciplinario o transdisciplinario al que pertenece –por ejemplo, para PXC los diagramas de flujo resultaron fundamentales; en WTP, el manual de identidad visual generado por Sicat (2016) es esencial–. Como complemento, a fin de no olvidar las numerosas aristas que se han definido necesarias, a continuación se ofrece una matriz adicional, lista de cotejo útil para los puntos señalados alrededor del *cómo* una vez que se ha avanzado en la concreción de la propuesta.

5.5.3.1. Matriz del Cómo (Tabla 12).

Etapa de aplicación:		Planeación / operación / evaluación	
Ángulos a considerar por el DCG	Cubierto (S/N)	Fases del proceso cultural donde se aborda	Síntesis descriptiva
Su potencial como agente de cambio			
Modalidades comunicativas			
Conocer géneros y subgéneros de las obras literarias en la Red			
Proceso sistémico e interdisciplinario			
Arquitectura social específica			
Organización clara			
Estado de prueba y actualización			
Simultaneidad de las fases del proceso cultural			
Aspectos técnicos			
Aspectos instrumentales			
Aspectos estéticos			
Aspectos sociales			
Aspectos éticos			
Aspectos económicos			
Visión crítica permanente			
Papel que desempeña (temporal o permanente)			

Tabla 12. Matriz de cotejo para los ángulos del cómo. Fuente: elaboración propia.

5.5.3.1.1. Aplicación de la matriz del Cómo

- El contenido de la columna de ángulos a considerar, al igual que en la matriz básica, reproduce las palabras marcadas en negrillas durante el desarrollo del inciso correspondiente.
- Para la columna titulada Cubierto (S/N) las opciones corresponden a S-Sí o N-No.

- Las fases del proceso cultural en las que se aborda dicho ángulo se anotan en la tercera columna; pueden ser varias, incluyendo las transversales.
- Aquella denominada Síntesis descriptiva está dedicada al resumen de la manera en la que se está atendiendo cada tema incluido en la tabla.
- Tal como la matriz básica, se recomienda su utilización en las etapas de planeación, operación y evaluación.
- La matriz se presenta aquí en formato vertical, en el Anexo C se ofrece una versión horizontal para tener mayor espacio.

Ejemplo de llenado (selección parcial de celdas) (Tabla 13)

Etapa de aplicación:		Planeación	
Ángulos a considerar por el DCG	Cubierto (S/N)	Fases del proceso cultural donde se aborda	Síntesis descriptiva
Conocer géneros y subgéneros de las obras literarias en la Red	S	Formación Creación Producción	Tipología de minificciones y sus características. Límite de caracteres disponibles de acuerdo a la tipología (6, 69, 140 o 1000 palabras). Menús y botones para inserción y manipulación de sistemas de signos adicionales al texto.
Aspectos económicos	S	Distribución Consumo Conservación	Convenio de distribución gratuita mediante Facebook.org Vinculación y patrocinio de la Secretaría de Cultura para inclusión del espacio en el proyecto de bibliotecas digitales. Respaldo diario del acervo interno. Enlace a Red Nacional de Bibliotecas de la Secretaría de Cultura con respaldo mensual. Envío trimestral a The Internet Archive.
Papel que desempeña (temporal o permanente)	S	Gestión	Temporal. Entregará manual de aplicación al resto del equipo y DCG que operarán cotidianamente el espacio.

Tabla 13. Ejemplo de llenado parcial de la matriz del Cómo, etapa de planeación. Fuente: elaboración propia.

5.5.3.2. Documentación continua

Una vez más, se enfatiza la importancia de documentar paso a paso el proceso creativo y la paulatina generación de las obras literarias y/o los procesos culturales, aclarando aquello que los diseñadores han aportado; de este modo, se enriquecerá también el desarrollo de la profesión y de la disciplina. Estas acciones se enlazan a la fase de conservación, aunque desde otro ángulo; solamente mediante la redundancia se garantizará el crecimiento del acervo literario para su consulta por futuras generaciones. Los efectos personales y sociales que produce la lectura estética lo ameritan.



Los estudios de caso permitieron inferir facetas importantes ya aplicadas a iniciativas reales de procesos culturales para la lectura estética; las perspectivas sobre el diseño ayudaron a resumir reflexiones que el DCG debe ponderar al adentrarse en ese tipo de ámbitos; las facetas surgidas desde las TIC enriquecieron los niveles de análisis. Como derivación de esas tres primeras fracciones, ha sido posible sintetizar los puntos desarrollados en la integración de visiones y, con base en ellos, proponer instrumentos para que los diseñadores utilicen en la planeación, operación y evaluación de circuitos culturales comunitarios.

Con los avances alcanzados tanto en este como en los capítulos anteriores, ahora es posible retomar los cuestionamientos y postulados iniciales de la investigación doctoral, los cuales se desarrollarán en las conclusiones que se presentan a continuación.

Conclusiones, limitaciones y futuras líneas de investigación

Conclusiones

Esta investigación se realizó con el objetivo principal de demostrar que el diseñador de la comunicación gráfica es crucial para integrar las distintas potencialidades que el espacio virtual aporta al circuito cultural comunitario de la lectura estética. El carácter específico de su planteamiento requirió, sin embargo, de un acercamiento amplio, de modo que el profesional de la disciplina entendiese su actuación en el campo de la cultura en virtud del valor simbólico que poseen, tanto las obras literarias en sí mismas, como las formas a través de las cuales llegan a los lectores, cuestión que atañe directamente a los DCG. En ese tránsito resultó necesario incorporar otros ángulos a fin de comprender y delimitar el tema: el histórico, el tecnológico, el psicolingüístico y el social, entre otros. Los múltiples factores asociados son reflejo de un entramado complejo, al que con el transcurrir del tiempo se han sumado numerosos actores con diferentes grados de importancia.

Gracias a la revisión de las diversas perspectivas fue posible acercarse a un estado de la cuestión sobre las obras literarias en la Red; se amplió la visión sobre ellas, de considerarlas como libro electrónico, a su conceptualización como lectura estética, acorde a la maleabilidad posibilitada por el entorno electrónico. El código de programación, como base digital común, deviene en un manejo integrado de variados sistemas de signos –el texto y la imagen fija solamente dos de ellos; el movimiento y el audio como alternativas naturales–. La conectividad abre al autor una mayor comunicación con sus lectores y le deja escoger si su pieza literaria será cerrada, interactiva o participativa; estos igualmente pueden decidir sobre su nivel de involucramiento.

Las combinaciones, variaciones y permutaciones entre los numerosos recursos y herramientas constituyen un campo fértil de experimentación donde los escritores rara vez son los creadores únicos, más bien se trata de equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios cuyos miembros viajan entre letras, ilustraciones, sonidos, videos, programación y ciberespacio; los géneros narrativos se mantienen o se trastocan, vertidos en obras “digitalizadas” o en “nativas digitales” en la cuales los diseñadores también transforman su rol en el quehacer editorial tradicional.

Permanece como constante el encuentro entre creadores y lectores; constituye una experiencia estética a través de la obra como bien cultural de carácter simbólico; en concordancia, el proceso desarrollado posee ese carácter cultural. El modelo cíclico alcanzado enriqueció las propuestas generales de

referencia mediante su adecuación al fenómeno específico; constituye un marco conceptual útil para convertir las teorías en prácticas aplicadas de diseño gráfico, sobre todo porque se incorpora al estado de la cuestión reseñado. Las implicaciones sociales susceptibles de ocurrir debido a la penetración de las TIC dentro de la vida cotidiana de las personas —o a su falta—, motivaron la toma de postura en relación a las intencionalidades posibles en el ciclo, apelan a los DCG para que asuman una posición activa al respecto.

Como beneficio de la aplicación del modelo de proceso cultural al estudio de los casos, se aquilató el marco conceptual como adecuado y pertinente; sus diferentes secciones proveyeron de suficientes alternativas para discernir variadas maneras mediante las cuales el DCG ha respondido a los retos que implica su labor en opciones de lectura estética asociadas a internet. Es relevante constatar cómo existen vasos comunicantes enlazando las esferas del libro impreso con aquellas obras de la digital; se rompe el mito de su dicotomía al mostrar sus manifestaciones posibles ya sea en papel o en el ciberespacio; en todo o en partes. Fue posible detectar y valorar la participación de los diseñadores gráficos en las distintas fases del ciclo, ligada a actividades disímiles.

La aproximación metodológica diseñada en la indagatoria, que llevó del análisis teórico al de la práctica, fue útil para ayudar a despejar la incógnita sobre las funciones que debe ejercer un DCG con relación al tema cuestionado. El acercamiento al fenómeno como desarrollo integral se facilitó a consecuencia de su paulatina conceptualización, la de sus ramales y distinciones; en el derrotero investigativo se procuró seguir una espiral creciente que llevara a nuevos cotejos teóricos ya muy enfocados a enriquecer la discusión sobre la disciplina del diseño y que, a su vez, derivara en nuevas categorizaciones e instrumentos de trabajo.

Como resultado de las observaciones se concluye que el trabajo de los diseñadores gráficos se ha ampliado y complejizado. Para los profesionales de la disciplina no desaparece la necesidad de dominar conceptos básicos y avanzados desde hace tiempo reconocidos en su campo, de manejar aspectos técnicos específicos, de poseer altas capacidades para la abstracción... Sin embargo, sobresalen sus habilidades para la resolución de problemas y la visualización de soluciones múltiples; quizás antes se podía favorecer a un DCG especialista, hoy se requieren sus talentos como gestor, estratega y líder de un equipo diverso. La magnitud que alcanzan los proyectos en el espacio virtual, su variedad y las interrelaciones que se dinamizan en el sistema complejo, implican que ahora tiene una responsabilidad mayor, en tanto sus acciones pueden impactar a escalas mayúsculas y en la calidad de la experiencia estética de cada una de las personas que se interesan por una obra. Las creaciones literarias en la Red se sintetizan y llegan al lector mediante una forma específica para su comprensión integral, no sólo su apariencia, también su funcionamiento.

El DCG constituye un nodo integrador fundamental para aprovechar las distintas potencialidades del entorno virtual, pues a través de su trabajo se concreta la huella del proceso cultural echado a andar

alrededor de la obra literaria; el valor simbólico de ese rastro trasciende la escala personal entre autor y lector, también tiene una dimensión social y la de una historia todavía en construcción.

Limitaciones y líneas futuras de investigación

Como toda investigación, su desarrollo y conclusión conducen a nuevos cuestionamientos. Como parte de las limitantes surge la duda de la información adicional que hubiesen aportado los creadores involucrados en los estudios de caso, si se les entrevistara personalmente. No obstante las fuentes consultadas revelaron facetas que llegaron más allá del acercamiento como lector, la visión de los miembros de los equipos interdisciplinarios seguramente enriquecería aún más la comprensión de las experiencias literarias asociadas, gracias a preguntas diseñadas desde la óptica de este trabajo. Se optó por cuestionar al proceso cultural mismo, aunque se reconoce que la alternativa es interesante de considerar en estudios futuros.

Como parte de los resultados se dota al DCG de herramientas útiles para potenciar las prácticas personales y sociales asociadas a la lectura estética, aprovechando las ventajas del entorno virtual en las fases del proceso cultural y sus intersecciones. En este momento dichos instrumentos quedan en la etapa de propuesta, sería motivo de una nueva indagatoria el hacer el seguimiento analítico y crítico de un ciclo que los utilizara desde su planteamiento y diseño iniciales; a no dudarlo surgirían ajustes pertinentes para su optimización; probablemente se detectarían nuevos espacios para su particularización, de acuerdo a las obras literarias que arropan.

La aproximación holística al proceso cultural que se eligió contrasta con algunas obras de e-literatura que, como en su momento se explicó, aprovechan de manera concreta cierta característica del espacio virtual, la coautoría, por ejemplo. El ciclo que generan es todavía más desestructurado que cualquiera de los presentados aquí; se deja abierta la puerta para el análisis de este tipo de casos, sus interacciones y su relación con el diseño gráfico.

El modelo de proceso cultural que se propone surgió de comunes denominadores alrededor de bienes cuyo valor simbólico es el preponderante; otra línea de investigación sería que sus especificidades con respecto a la obra literaria se adaptaran a otro tipo de manifestaciones cuya experiencia estética también se ha trasladado al espacio virtual; cine y música emergen de manera natural. A pesar de las más o menos diferencias en sistemas de signos, en tanto se distribuyen a través de la WWW son mediadas por el diseño de la comunicación gráfica. La lectura eferente tendría que valorarse a más profundidad y, si se considera pertinente, con mayores ajustes, dada la diferencia en posturas y propósitos del enfoque que se estudia aquí.

Una de las motivaciones que llevaron a la selección del tema doctoral fue la experiencia docente de quien suscribe este trabajo. Se suscitan interrogantes sobre cómo llevar sus resultados al campo educativo, pues el grado de pensamiento complejo que entraña la participación de los DCG, en este tipo de

proyectos, es muy alto. Es cierto que, como recién egresados, los estudiantes deberán transitar por una ruta de maduración, sin embargo, es preciso prepararlos, ayudarlos a formarse con una visión estratégica suficiente para iniciar el camino. La difusión y divulgación de los resultados en entornos universitarios es tarea importante para abonar en ese sentido.

Finalmente, la amplitud de matices que se ha debido estudiar a lo largo de la investigación deriva en la conciencia sobre las innumerables posibilidades de exploración y experimentación alrededor de las obras literarias en el espacio virtual. Un universo creciente de personas se incorpora diariamente a internet; aunque quizás algunas de ellas han interactuado poco con la lectura estética, todas contribuyen con su propia identidad. La Red, por tanto, es una esfera propicia para participar en el enriquecimiento cultural mutuo. Los diseñadores de la comunicación gráfica, en su calidad de creadores, son invitados a adentrarse en este campo, a aprender, a conocer, a descubrir, a proponer.



Fuentes consultadas

- A Good Company. (2009). Prociono. Recuperado 6 de julio de 2016, a partir de <https://www.theleagueofmoveabletype.com/prociono>
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. Recuperado a partir de https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=qx_-zj0-TwoC&pgis=1
- Aburto, J. (2005). Grita. Recuperado 7 de julio de 2016, a partir de <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=grita>
- Alarcón, D. (2014). Análisis de las Redes Sociales en Trabajo Social. Recuperado 22 de noviembre de 2016, a partir de <http://danalarcon.com/herramientas-para-analizar-redes-sociales/>
- Alderman, N. (2008). Naomi Alderman - Perplex City. En *Literature Re:connected. AmbITion event*. Norwich: New Writing Partnership. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=YlznQR3b92s>
- _____. (2012). Perplex City. Recuperado 17 de enero de 2017, a partir de <http://www.naomialderman.com/perplex-city/>
- _____. (2013a). Digital storytelling. What is the emerging canon? En Bath Spa University's School of Humanities and Creative Industries (Ed.), *Mix 2013 Writing Digital*. Bath: The Writing Platform. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=NkdUimnK-wk>
- _____. (2013b). Writing Games with Naomi Alderman. En Bath Spa University (Ed.), *Digital Corsham*. Bath: The Writing Platform. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=bPeY0u2a6O0>
- Alexa Internet. (2016). Wattpad.com Traffic, Demographics and Competitors - Alexa. Recuperado 2 de noviembre de 2016, a partir de <http://www.alexa.com/siteinfo/wattpad.com>
- Allendegui et al. (2008). El relatweet. Recuperado 7 de julio de 2016, a partir de <http://gentedigital.es/comunidad/allendegui/el-relatweet/>
- Amrich, D., & Auch, K. (2002). Masquerade and the Mysteries of Kit Williams. Recuperado 12 de enero de 2017, a partir de <http://bunnyears.net/kitwilliams/>
- ANUIES. (1995). El Papel de la Difusión Cultural y Extensión de los Servicios en las Universidades Públicas. *Revista de la Educación Superior Número*, (93), 14. Recuperado a partir de

<http://publicaciones.anuies.mx/revista/93/3/2/es/el-papel-de-la-difusion-cultural-y-extension-de-los-servicios-en-las>

ArtCenter College of Design. (2001). ArtCenter College of Design - A Global Leader in Art and Design Education. Recuperado 21 de enero de 2017, a partir de <http://www.artcenter.edu/>

Ayala, C. (2015, noviembre). Materialidad e inmaterialidad del texto. *Centro de Cultura Digital E-Literatura*. Recuperado a partir de <http://editorial.centroculturadigital.mx/es/publicacion/materialidad-e-inmaterialidad-del-texto.html>

Becker, B., Dawson, P., Devine, K., Hannum, C., Hill, S., Leydens, J., ... Palmquist, M. (2012). Case Studies. Recuperado 6 de junio de 2017, a partir de <https://writing.colostate.edu/guides/guide.cfm?guideid=60>

Biblioteca Medicea Laurenziana. (2015). Historical Notes. Recuperado 24 de octubre de 2015, a partir de http://www.bml.firenze.sbn.it/ing/historical_notes.htm

Biblioteca Nazionale Marciana. (2015). Storia. Recuperado 24 de octubre de 2015, a partir de <http://marciana.venezia.sbn.it/la-biblioteca/la-storia-e-il-patrimonio/storia>

Bibliotheca Alexandrina. (2002). About the BA. Recuperado 31 de octubre de 2015, a partir de <http://www.bibalex.org/en/default>

Borràs, L. (2004). De la estética de la recepción a la estética de la interactividad: Notas para una hermenéutica de la lectura hipertextual. En Asociación Española de Semiótica (Ed.), *Arte y nuevas tecnologías : X Congreso de la Asociación Española de Semiótica* (pp. 272-287). Logroño: Fundación San Millán de la Cogolla. Recuperado a partir de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=940299>

_____. (2011). Leer literatura (en) digital: una historia de intermediaciones, desplazamientos y contaminaciones. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 14(1), 177-195. <http://doi.org/10.1353/hcs.2011.0381>

_____. (2012). La literatura digital bajo el estigma de la comparación. En R. Alemany-Ferrer & F. Chico-Rico (Eds.), *Ciberliteratura y comparatismo* (pp. 49-61). Alicante: Universitat d'Alacant / Sociedad Española de Literatura General y Comparada. Recuperado a partir de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/ciberliteratura-i-comparatisme-ciberliteratura-y-comparatismo/>

Brown, T. (2009). *Change by Design*. Nueva York: Harper Business.

Brunico Communications. (2016). CIX's 2016 Innovator of the Year: Wattpad. Recuperado 16 de noviembre de 2016, a partir de <http://canadianinnovationexchange.com/session/cixs-2016-innovator-of-the-year-wattpad/>

Budge, E. A. W. (2007). *El Libro Egipcio de Los Muertos*. Editorial Sirio, S.A. Recuperado a partir de https://books.google.com/books?id=tNqk7_zXLJ0C&pgis=1

Buitrago, F., & Duque, I. (2013). *La Economía Naranja*. (Banco Interamericano de Desarrollo, Ed.). Nueva York.

- Cao, J. (2014). Responsive vs. Adaptive Design: What's the Best Choice? Recuperado 8 de diciembre de 2016, a partir de <https://www.uxpin.com/studio/blog/responsive-vs-adaptive-design-whats-best-choice-designers/>
- Carroll, J. M. (2013). Human Computer Interaction - brief intro. En M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2.^a ed.). Dinamarca: The Interaction Design Foundation. Recuperado a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computer-interaction-brief-intro>
- Carter, J. (2010). Jo Carter - Developer, Photographer, Gamer, Geek. Recuperado 5 de enero de 2017, a partir de <http://www.jocarter.co.uk/>
- Caselli, C. (2007). *Cinco Poemas Concretos*. YouTube. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>
- Castedo, S., Gruszynski, A., & Moraes, A. (2013). Edición y cultura visual : Brás Cubas y sus múltiples encarnaciones. *Comunicação Mídia e Consumo*, 10, 49-69. Recuperado a partir de <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/477>
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet* (Primera). Barcelona: Areté. Recuperado a partir de <https://docs.google.com/file/d/0B6LSPI4He9bGYVpHWWdxM1ItRUK/edit>
- Cayley, J. (2013). Time Code Language: New Media Poetics and Programmed Signification. En A. Morris & T. Swiss (Eds.), *New media poetics: contexts, technotexts, and theories* (2.^a ed., pp. 307-333). Cambridge: MIT Press books.
- CERN. (2013). The birth of the web. Recuperado 15 de noviembre de 2015, a partir de <http://home.cern/topics/birth-web>
- Ceruzzi, P. E. (2008). Historia de la Informática. En *Fronteras del conocimiento* (pp. 109-128). Fundación BBVA. Recuperado a partir de https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/static/pdf/109-127_PAUL_E._CERUZZI_ESP_R.pdf
- Chartier, R. (2000). *Cultura escrita, literatura e historia* (2a ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Congreso de los Estados Unidos Mexicanos. (2015). Ley Federal del Derecho de Autor. México: Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. Recuperado a partir de www.impi.gob.mx/TemasInteres/.../Ley_Federal_derecho_Autor.pdf
- Convenio Andrés Bello. (2015). Cultura y desarrollo. Cuenta satélite de cultura. Recuperado 10 de mayo de 2016, a partir de http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/
- Coover, R. (1992, junio 21). The End of Books. *The New York Times*. Nueva York. Recuperado a partir de <https://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>
- Cordón-García, J.-A. (2010). El final del libro y el principio de la lectura: los libros electrónicos y el fenómeno iPad. En *Notas ThinkEPI 2011*. Recuperado a partir de http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/83054/1/DBD_CordonGarcia_Elfinaldellibro.pdf
- Cordón-García, J.-A., & Lopes, C. A. (2012). El libro electrónico: invarianzas y transformaciones. *El*

- profesional de la información*, 21(1), 83 – 90. Recuperado a partir de <http://repositorio.ispa.pt/handle/10400.12/2394>
- Cordón García, J. A., Gómez Díaz, R., & Arévalo, J. A. (2012). *Gutenberg 2.0. La revolución de los libros electrónicos*. Gijón: Ediciones Trea. Recuperado a partir de <http://www.trea.es/books/gutenberg-2-0-la-revolucion-de-los-libros-electronicos/online#/6/zoomed>
- Cortázar, J. (1963). *Rayuela*. Paris: Fundacion Biblioteca Ayacuch. Recuperado a partir de <https://books.google.com.mx/books/about/Rayuela.html?id=3rpfnP659wgC&pgis=1>
- Côrtes, D., Marques, A., & Marques, D. (2015). Language and the Interface | An Exhibition. Recuperado 22 de marzo de 2016, a partir de <http://languageandtheinterface.uc.pt/>
- Dahl, S. A. A. española-. (1991). *Historia del libro*. (Patria / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Ed.) (1a ed.). México.
- Danielewski, M. Z. (2000). House of Leaves. Recuperado 2 de julio de 2016, a partir de <http://www.penguinrandomhouse.com/books/36526/house-of-leaves-by-mark-z-danielewski/>
- Darley, A. (2007). Perplex City: how the Cube was found. Recuperado 5 de enero de 2017, a partir de <http://www.andthenhesaid.com/cube/index.html>
- Delgado, E. (2006). Políticas culturales y agentes sociales. En *Posgrado Virtual en Políticas Culturales y Gestión Cultural* (p. 79). México: Organización de Estados Iberoamericanos / CENART / UAM Iztapalapa.
- Dueñas, L., & García, E. (2012). El estudio de la cultura de participación, aproximación a la demarcación del concepto. *Razón y palabra*, (80), 7-17. Recuperado a partir de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07_DuenasGarcia_M80.pdf
- Ejea, T. (2012). Circuitos culturales y política gubernamental. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305024717007>
- ELO. (2006). Electronic Literature Organization. Recuperado 21 de febrero de 2016, a partir de <http://eliterature.org/>
- Engberg, M. (2007). *Born Digital. Writing Poetry in the Age of New Media*. Uppsala. Recuperado a partir de http://elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/dissertation-manuscript_copy.pdf
- Enigma, B. (2007). Perplex City Card Catalog. Recuperado 12 de diciembre de 2016, a partir de <http://perplexcitycardcatalog.com/index.php>
- Erickson, T. (2013). Social Computing. Recuperado 16 de marzo de 2017, a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/social-computing>
- Espinoza, N., & Morales, O. A. (2010). El texto electrónico: ¿la desaparición de lo impreso o la aparición de una nueva fuente de lectura? *Actas del Congreso EuroIberoamericano. Alfabetización mediática y culturas digitales*. Recuperado a partir de

- http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a23n4/23_04_Espinoza.pdf
- Europeana Foundation. (2010). Europeana Collections. Recuperado 20 de febrero de 2016, a partir de <http://www.europeana.eu/portal/>
- Faculty of Oriental Studies, U. of O. (2005). The ETCSL project. Recuperado 17 de octubre de 2015, a partir de <http://etcsl.orinst.ox.ac.uk/edition2/technical.php>
- Ferruzca, M. (2017). Inteligencia colectiva en las prácticas del diseño: una aproximación teórica basada en una tipología de conceptos. En *Temas selectos de diseño e interacción tecnológica* (1.ª ed., pp. 15-27). Mexico: Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco.
- Firebox. (2005). Perplex City Season 1. Recuperado 14 de enero de 2017, a partir de <http://www.firebox.com/Perplex-City-Season-1/p1082?aff=1120>
- Frascara, J., Meurer, B., Toorn, J. van, & Winkler, D. (1997). *User-Centred Graphic Design: Mass Communication And Social Change*. Londres: Taylor & Francis. Recuperado a partir de <https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=7J37EAOEJ1IC&pgis=1>
- Friis Dam, R., & Yu Siang, T. (2017a). 5 Stages in the Design Thinking Process. Recuperado 8 de marzo de 2017, a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- _____. (2017b). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? Recuperado 8 de marzo de 2017, a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Fundación del Español Urgente. (2012). Buscador urgente de dudas. Recuperado 28 de junio de 2016, a partir de <http://www.fundeu.es/>
- Gardner, A. (2015). Is Online Social Community Likelier to Develop a New Generation of Readers? Or Writers? Nueva York: International Digital Publishing Forum 2015. Recuperado a partir de <http://idpf.org/digital-book-2015/speakers>
- Garland, K. et al. (1999). First Things First Manifesto 2000. *Emigre Essays*, (51), 1. Recuperado a partir de <http://emigre.com/Editorial.php?sect=1&id=14>
- Garone, M. (2014). La Puebla de los Ángeles y sus primeros libros. México: UNAM / Académica. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=kTTAH-bNjNY>
- Giovine, M. A. (2015, septiembre). Estética contra lo estático: el movimiento como fuente de legibilidad. *Revista 404*. Recuperado a partir de <http://editorial.centroculturadigital.mx/es/publicacion/estetica-contra-lo-estatico-el-movimiento-como-fuente-de-legibilidad.html>
- Gombrich, E. H. (2002). Cuatro teorías sobre la Expresión Artística. *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, 7, 11-18. Recuperado a partir de <http://www3.uva.es/ega/wp-content/uploads/teorias-de-la-expresion-ega.pdf>
- Google. (2007). About Google Books –. Recuperado 20 de febrero de 2016, a partir de <https://books.google.com/googlebooks/about/index.html>

- Griffin, C. (2010). La primera imprenta en México y sus oficiales. En *Leer en tiempos de la Colonia: imprenta, bibliotecas y lectores en la Nueva España* (pp. 3-19). México: UNAM/ Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.
- Gutiérrez, E. (2008). Leer digital: la lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Signo y Pensamiento* 54, 144-163. Recuperado a partir de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/viewFile/3734/3393>
- Gutiérrez Lorenzo, M. del P. (2014). Los impresores en la Nueva Galicia. México: UNAM / Académica. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=ndQ4-C0gUvI>
- Halverson, C. A. (2002). Activity theory and distributed cognition: or What does CSCW need to do with theories? *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 11(1), 243-267. Recuperado a partir de <https://link.springer.com/article/10.1023%2FA%3A1015298005381?LI=true>
- Hassenzahl, M. (2013). User Experience and Experience Design. En M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2.^a ed.). Dinamarca: The Interaction Design Foundation. Recuperado a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University. (2017). About — Stanford d.school. Recuperado 20 de marzo de 2017, a partir de <https://dschool.stanford.edu/about/>
- Hayles, N. K. (2002). *Writing Machines*. (P. Lunenfeld, Ed.) (1.^a ed.). Cambridge: MIT Press books.
- _____. (2007, enero). Electronic Literature: What is it? *The Electronic Literature Organization*. Recuperado a partir de <http://eliterature.org/pad/elp.html>
- _____. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (1.^a ed.). Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Helbig, G. (2016). Writing With Grace. Recuperado 18 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.wattpad.com/user/WritingWith>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5a ed.). México: McGraw Hill.
- Holtzblatt, K., & Beyer, H. R. (2013). Contextual Design. En M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2.^a ed.). Dinamarca: The Interaction Design Foundation. Recuperado a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/contextual-design>
- Hon, A. (2007). Alternate Reality Games and Perplex City Season 2. En Google Tech Talks (Ed.), *Google Tech Talks*. California: GoogleTalksArchive. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=EXNsr-yA9yQ>
- Hook, K. (2013). Affective Computing. En M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2.^a ed.). Dinamarca: The Interaction Design Foundation. Recuperado a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer->

interaction-2nd-ed/affective-computing

- Howard, A. (1994). There is such a thing as society. *Eye Magazine*, 13(4). Recuperado a partir de <http://www.eyemagazine.com/feature/article/there-is-such-a-thing-as-society>
- How to Use Wattpad. (2016). Secrets to Getting More Reads. Recuperado 24 de noviembre de 2011, a partir de <https://www.wattpad.com/story/71065441-secrets-to-getting-more-reads>
- IDEO. (2014). What is Human-Centered Design? Recuperado 7 de marzo de 2017, a partir de <http://www.designkit.org/human-centered-design>
- IDPF. (2016). International Digital Publishing Forum | The Trade and Standards Organization for the Digital Publishing Industry. Recuperado 19 de febrero de 2016, a partir de <http://idpf.org/>
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio* (1a ed.). Buenos Aires: La Crujía.
- Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2014, febrero 28). Creció 3.4 por ciento el sector telecomunicaciones durante el cuarto trimestre de 2013. *Comunicado de Prensa No. 10/2014.*, p. 23. México. Recuperado a partir de <http://www.ift.org.mx/iftweb/wp-content/uploads/2014/02/COMUNICADO-ITEL-280214.pdf>
- Internet Archive. (1996). Internet Archive. Recuperado 16 de febrero de 2014, a partir de <https://archive.org/about/>
- _____. (2010). Open Content Alliance (OCA). Recuperado 20 de febrero de 2016, a partir de <http://www.opencontentalliance.org/>
- Internet Society. (2001). Brief History of the Internet. Recuperado 16 de noviembre de 2015, a partir de <http://www.internetsociety.org/internet/what-internet>
- _____. (2015). *Global Internet Report 2015*. Virginia / Ginebra. Recuperado a partir de <https://www.internetsociety.org/globalinternetreport/>
- Irwin, T. (2015). Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. *Design and Culture*, 7(2), 229-246. <http://doi.org/10.1080/17547075.2015.1051829>
- Koenig & Bauer. (2014). KBA: Rapida 105. Recuperado 14 de diciembre de 2014, a partir de <http://bit.ly/1JJoyXo>
- Kollenberger, C. (1996). Códices y escritura en América Precolombina. *Boletín Bibliotecológico de La Plata*. La Plata. Recuperado a partir de <http://hdl.handle.net/10915/10327>
- Lamarca, M. J. (2013). *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Chusa Lamarca Lapuente. Recuperado a partir de <http://www.hipertexto.info/index.htm>
- Lebert, M. (2009). *A Short History of eBooks*. Toronto: Project Gutenberg. Recuperado a partir de <http://www.gutenberg.org/ebooks/29803>
- _____. (2010). *Booknología: El libro digital (1971-2010)*. Project Gutenberg. Recuperado a partir de <http://www.gutenberg.org/ebooks/33461>
- López-Martínez, J. A. (2011). Entrevista: «¿Qué opinan los expertos? Formatos y palabras: crear, leer, transmitir». *Impossibilia*, (1), 40-68. Recuperado a partir de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3740770>

Lowgren, J. (2013). Interaction Design - brief intro. En M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2.^a ed.). Dinamarca: The Interaction Design Foundation.

Recuperado a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/interaction-design-brief-intro#>

Manguel, A. (2013). *Historia de la Lectura*. Oaxaca: Almadía.

Martín Barbero, J. (2002, febrero). Jóvenes: comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica*, 0.

Recuperado a partir de <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>

Martinell, A. (1999). Los agentes culturales ante los nuevos retos de la gestión cultural. *Revista Iberoamericana de educación*, (20), 201-216. Recuperado a partir de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/citart?info=link&codigo=147557&orden=0>

Martínez, L. (2014). La prensa en la Independencia. México: UNAM / Académica.

Maya Álvarez, P. (2008). La brecha digital, brecha social. Los recursos humanos en el desarrollo y la capacitación a través del aprendizaje digital ('elearning'). *Gazeta de Antropología*, 24(2), 11.

Recuperado a partir de http://www.ugr.es/~pwlac/G24_45Pedro_Maya_Alvarez.html

McGuire, H. (2005). LibriVox. Recuperado 2 de julio de 2016, a partir de <https://librivox.org/>

McLeod, K. (2014). El futuro digital y el pasado analógico. En *Contra el copyright* (2a ed., pp. 71-98).

México: Tumbona Ediciones.

MediaWiki contributors. (2016). MediaWiki. Recuperado 10 de enero de 2017, a partir de

<https://www.mediawiki.org/w/index.php?title=Special:CiteThisPage&page=MediaWiki&id=2301969>

Meirelles, I. (2014). *La información en el diseño* (1a ed.). Barcelona: Parramón.

Meneses, E. L., & Regaña, C. B. (2008). Caminando hacia el software social: una experiencia

universitaria con blogs. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (32), 67-82. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36803205>

Merriam-Webster. (2003). Merriam-Webster Dictionary. Recuperado 28 de junio de 2016, a partir de

<http://www.merriam-webster.com/>

Mind Candy. (2005). *Perplex City Teaser/Launch Video*. YouTube. Recuperado a partir de

<https://www.youtube.com/watch?v=0Xm6PFoZAaQ>

_____ (2006). Perplex City. Recuperado 6 de noviembre de 2006, a partir de <http://www.perplexcity.com/>

Mohar Betancourt, L. M., & Fernández Díaz, R. (2006). El estudio de los códigos. Introducción y comentario. *Desacatos. Revista de Antropología Social*, (22), 9-36. Recuperado a partir de

<http://desacatos.ciesas.edu.mx/index.php/Desacatos/article/viewFile/618/478>

Montfort, N., & Strickland, S. (2010). Sea and Spar Between. Recuperado 7 de julio de 2016, a partir de

<http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=sea-and-spar-between>

Montfort, N., & Wardrip-Fruin, N. (2004, junio). Acid-Free Bits. *The Electronic Literature Organization*.

Recuperado a partir de <http://eliterature.org/pad/afb.html>

- Mora, V. L. (2010). El concepto de «internexto». *Diario de Lecturas*. Ithaca: Cornell University.
Recuperado a partir de <http://vicenteluismora.blogspot.mx/2010/05/el-concepto-de-internexto.html>
- Morales, O., Rincón, Á., & Tona, J. (2005). Consideraciones pedagógicas para la promoción de la lectura dentro y fuera de la escuela. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 195-218.
Recuperado a partir de <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/24011>
- Morris, A. (2013). New Media Poetics: As We May Think/How to Write. En A. Morris & T. Swiss (Eds.), *New media poetics: contexts, technotexts, and theories* (2.^a ed., pp. 1-46). Cambridge: MIT Press Books.
- Morris, A., & Swiss, T. (Eds.). (2013). *New Media Poetics: contexts, technotexts, and theories* (2.^a ed.). Cambridge: MIT Press books.
- Myers, B. (1996). A Brief History of Human Computer Interaction Technology. Recuperado 19 de febrero de 2016, a partir de <http://www.comp.nus.edu.sg/~cs3283/ftp/BriefHistoryOfHCI.pdf>
- Nanomyte Studios. (2015). Nanomyte Studios. Recuperado 19 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.wattpad.com/user/Nanomyte>
- National Geographic. (2013). Descubren el puerto y los papiros más antiguos del mundo en Egipto.
Recuperado 21 de octubre de 2015, a partir de http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/actualidad/8189/descubren_puerto_los_papiros_mas_antiguos_del_mundo_egipto.html
- Nawotka, E. (2015). Will Wattpad Attract a Billion Users? CEO says, Easy. Recuperado 24 de octubre de 2016, a partir de <http://publishingperspectives.com/2015/07/will-wattpad-attract-a-billion-users-ceo-says-easy/>
- Nivón, E. (UAM I. (2014). Políticas culturales en Iberoamérica, Políticas culturales en el tránsito de dos siglos. México: UAM Iztapalapa.
- Nobel Foundation. (2014). Here's A Beautiful Visualization Of Nobel Prizes By Country Since 1901.
Recuperado 25 de noviembre de 2016, a partir de <http://www.businessinsider.in/Heres-A-Beautiful-Visualization-Of-Nobel-Prizes-By-Country-Since-1901/articleshow/44707243.cms>
- Norman, D. (2013). Rethinking Design Thinking. Recuperado 8 de marzo de 2017, a partir de <http://www.core77.com/posts/24579/rethinking-design-thinking-24579>
- O'Reilly, T. (2007). What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. *Communications & Strategies*, 1(First Quarter 2007), 17. Recuperado a partir de <http://papers.ssrn.com/abstract=1008839>
- Ockerbloom, J. M. (1993). The Online Books Page. Recuperado 8 de noviembre de 2015, a partir de <http://onlinebooks.library.upenn.edu/>
- Olaechea, J. B. (1986). *El libro en el ecosistema de la comunicación cultural*. (F.-G.-S.-R. / Pirámide, Ed.). Salamanca.
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2015). Reseña del Convenio de Berna para la

- Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886). Recuperado 25 de octubre de 2015, a partir de http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/summary_berne.html
- Orihuela, J. L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra Clave*. Bogotá: Universidad de la Sabana. <http://doi.org/10.5294/338>
- Orozco, P. (2014). La biblioteca Burgoa. México: UNAM / Académica. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=zOxiMgggluw>
- Ortega Villa, L. M. (2009). Consumo de bienes culturales: reflexiones sobre un concepto y tres categorías para su análisis. *Culturales*, 5(10), 7-44. Recuperado a partir de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912009000200002&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Ospino, W. H. (2004). El libro y su historia: primera parte. *PRAXIS*. Recuperado a partir de <http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/567>
- Penguin. (2013). Book Country. Recuperado 26 de noviembre de 2015, a partir de <http://www.bookcountry.com/>
- Perkins, M., Obrecht, C., & Adams, C. (2012). Canva. Recuperado 19 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.canva.com/>
- Perloff, M. (2013). Screening the Page/Paging the Screen: Digital Poetics and the Differential Text. En A. Morris & T. Swiss (Eds.), *New media poetics: contexts, technotexts, and theories* (2.^a ed., pp. 143-162). Cambridge: MIT Press Books.
- Phillips, A. (2006). Andrea Phillips. Deus ex machinatio. Recuperado 12 de diciembre de 2016, a partir de <http://www.deusexmachinatio.com/presskit/>
- _____. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms* (1.^a ed.). McGraw-Hill. Recuperado a partir de <http://www.deusexmachinatio.com/book>
- Phillips, A., Thompson, B., Alexander, B., Dena, C., & Barlow, N. (2006). 2006 Alternate Reality Games White Paper. (A. Martin, B. Thompson, & T. Chatfield, Eds.). Mt. Royal: International Games Developer Association. Recuperado a partir de <http://www.christydena.com/wp-content/uploads/2007/11/igda-alternaterealitygames-whitepaper-2006.pdf>
- Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. Redditch: Transmedia Storytelling. Recuperado a partir de <https://talkingobjects.files.wordpress.com/2012/01/book-by-robert-pratten.pdf>
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2014). Informe sobre la economía creativa 2013 | Diversidad de las expresiones culturales. Recuperado 10 de octubre de 2017, a partir de <http://es.unesco.org/creativity/informe-sobre-economia-creativa-2013>
- Project Gutenberg. (2015). Free ebooks by Project Gutenberg. Recuperado 31 de octubre de 2015, a partir de <https://www.gutenberg.org/>

- Purch. (2016). The Best eBook Software of 2016 |. Recuperado 20 de febrero de 2016, a partir de <http://ebooks-software-review.toptenreviews.com/>
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española. Recuperado 7 de diciembre de 2014, a partir de <http://lema.rae.es/drae/?val=lectura>
- Rhomberg, A. (2015). Jellybooks: Tracking Reader Engagement for Better Marketing - Publishing Perspectives. Recuperado 18 de febrero de 2016, a partir de http://publishingperspectives.com/2015/08/jellybooks-tracking-reader-engagement-for-better-marketing/#.VsX_GfLhDIU
- Rojo, V. (1994). Los sueños compartidos. Discurso de ingreso a El Colegio Nacional. *Memorias*. México: El Colegio Nacional. Recuperado a partir de http://www.colegionacional.org.mx/SACSCMS/XStatic/colegionacional/template/pdf/1994/15 - Los sueños compartidos_ Discurso de ingreso de Vicente Rojo.pdf
- Rosenblatt, L. (1988). *Writing and reading : the transactional theory*. California. Recuperado a partir de http://www.nwp.org/cs/public/download/nwp_file/127/TR13.pdf?x-r=pcfile_d
- Rueda Ortiz, R. (2008, abril). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas*, (28), 8-20. Recuperado a partir de <http://www.scielo.org.co/pdf/noma/n28/n28a2>
- s/a. (2010). Perplex City Wiki. Recuperado 12 de diciembre de 2016, a partir de http://perplexcitywiki.com/wiki/Main_Page
- Secretaría General Iberoamericana, & Organización de Estados Iberoamericanos. (2006). Carta Cultural Iberoamericana. En *XVI Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno* (p. 20). Montevideo. Recuperado a partir de http://www.culturasiberoamericanas.org/carta_cultural.php
- Senderhauf, M. (2007). Perplex City Cube Found by Rand0m Player! Recuperado 5 de enero de 2017, a partir de https://www.argn.com/2007/02/perplex_city_cube_found_by_rand0m_player/
- Sicat, W. (2016). Establishing Wattpad's Visual Identity. Recuperado 8 de noviembre de 2016, a partir de <http://www.willsicat.com/wattpad/>
- Sky, R. (2015). Writing for Online Engagement: Fiction in a Digital World. Recuperado 8 de noviembre de 2016, a partir de https://www.skillshare.com/classes/writing/Writing-for-Online-Engagement-Fiction-in-a-Digital-World/148464938?coupon=Wattpad99&teacherRef=1012130&utm_campaign=teacher-referral&utm_source=ShortUrl&utm_medium=teacher-referral
- Smith, C. (2015). 25 Amazing WordPress Statistics (December 2015). Recuperado 20 de febrero de 2016, a partir de <http://expandedramblings.com/index.php/wordpress-statistics/>
- Smith, M. (2016). Michael Acton Smith OBE: The guy behind Moshi monsters. En *London Business School (Ed.), 2015-2016 Tell Series*. London: London Business School. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=mJnJLzJbbFs>
- Sotamaa, Y., & Cumulus. (2008). Kyoto Design Declaration. Recuperado 22 de enero de 2016, a partir de <http://livingprinciples.aiga.org/kyoto-design-declaration/>

- Sotomayor, M. V. (2003). Lenguaje literario, géneros y literatura infantil. En Centro de Estudios de Promoción de la Lectura y Literatura Infantil de la Universidad de Castilla-La Mancha (Ed.), *La formación de mediadores para la promoción de la lectura* (1a ed., pp. 27-49). Cuenca: Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. Consejería de Educación y Cultura.
- Stolovich, L. (2003). La economía de la cultura. En Gabriel O. Alvarez (Ed.), *Indústrias culturais no MERCOSUL* (pp. 395-434). IBRI. Recuperado a partir de <https://books.google.com/books?id=5GfdufCDO5oC&pgis=1>
- Summers, L. (2016). The Creative Writer's Toolkit: Writing a Character Study. Recuperado 8 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.skillshare.com/classes/writing/The-Creative-Writers-Toolkit-Writing-a-Character-Study/1452701491>
- Svanaes, D. (2013). Philosophy of Interaction. En M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2.^a ed.). Dinamarca: The Interaction Design Foundation. Recuperado a partir de <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/philosophy-of-interaction>
- Tai, Y.-F. (2011). La teoría de la recepción aplicada a la traducción. *Sendebare*, 22(0), 181-189.
- Tapscott, D., & Williams, A. (2010). *Wikinomics*. Nueva York: Portfolio / Penguin.
- Tawfik, M. (Ed.). (2000). *Informe mundial sobre la comunicación y la información*. Editorial CSIC - CSIC Press. Recuperado a partir de <https://books.google.com/books?id=QqD1ISwWqGcC&pgis=1>
- Terra Incognita. (2006). *Tales from the Third Planet*. London: Mind Candy. Recuperado a partir de <http://www.lulu.com/shop/terra-incognita/tales-from-the-third-planet/paperback/product-353396.html>
- The British Library. (2005). Sacred Texts: Diamond Sutra. London: The British Library. Recuperado a partir de <http://www.bl.uk/onlinegallery/sacredtexts/diamondsutra.html>
- The E-Paper Experts. (2015). E-Ink Info. Recuperado 15 de noviembre de 2015, a partir de <http://www.e-ink-info.com/>
- TheWattys. (2016). How To Enter the 2016 Wattys. Recuperado 24 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.wattpad.com/272996993-wattys-2016-how-to-enter-the-2016-wattys>
- Thompson, S. E., & Parthasarathy, S. (2006). Moore's law: the future of Si microelectronics. *Materials Today*, 9(6), 20-25. [http://doi.org/10.1016/S1369-7021\(06\)71539-5](http://doi.org/10.1016/S1369-7021(06)71539-5)
- Tippett, N. (2016). Writing For Consistency: Finding Your Creative Voice. Recuperado 8 de noviembre de 2016, a partir de https://www.skillshare.com/classes/writing/Writing-For-Consistency-Finding-Your-Creative-Voice/31359229?teacherRef=7120745&via=teacher-referral-partner&utm_source=ninya-tippett&utm_medium=teacher-referral-partner&utm_campaign=wattpad
- Tirzo, J. (2015). Literatura digital. Recuperado 21 de febrero de 2016, a partir de <http://www.literaturadigital.mx/>
- Trajectory, I. (2014). Trajectory. Recuperado 18 de febrero de 2016, a partir de <http://www.trajectory.com/html/about.html>

- UNAM. (2009). Descarga cultura. Recuperado 2 de julio de 2016, a partir de <https://descargacultura.unam.mx/app1?lang=es>
- UNCTAD. (2010). *Creative Economy Report 2010. Creative Economy: A Feasible Development Option*. Paris. Recuperado a partir de <http://unctad.org/en/pages/PublicationArchive.aspx?publicationid=946>
- UNESCO. (1982). *Declaración de Londres: Hacia una sociedad de lectura*. Londres. Recuperado a partir de <http://unesdoc.unesco.org/images/0004/000498/049821sb.pdf>
- _____. (2005). Ten Keys to the Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions. UNESCO. Recuperado a partir de http://www.unesco.org/culture/culturaldiversity/docs_pre_2007/10_keys_en.pdf
- _____. (2013). *Informe sobre la economía creativa. 2013 Edición especial*. México: UNESCO / GCDMX / Fideicomiso del Centro Histórico de la Ciudad de México / Abierto Mexicano de Diseño / Wanda Dalian Group. Recuperado a partir de <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013-es.pdf>
- UNESCO-UIS. (2010). UIS - Glossary. Recuperado 21 de mayo de 2016, a partir de <http://glossary.uis.unesco.org/glossary/en/home>
- UNESCO, & Global Alliance for Cultural Diversity. (2006). *Comprender las Industrias Creativas*. Recuperado 16 de mayo de 2016, a partir de http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=29947&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Unfiction. (2004). Project Syzygy. Recuperado 14 de enero de 2017, a partir de <http://www.unfiction.com/rumors/2004/03/14/project-syzygy/>
- _____. (2007). View Forum - Archive: Perplex City. Recuperado 5 de enero de 2017, a partir de <http://forums.unfiction.com/forums/index.php?f=187&sid=6bb2d836e9c38c1ff3d05d06a19111e5>
- Unger, R., & Chandler, C. (2012). *A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or ...* (2.^a ed.). Berkeley: New Riders. Recuperado a partir de https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=dF7li-90OYQC&oi=fnd&pg=PT19&dq=ux+design&ots=PXR6xh0yFB&sig=4fwsISMAqFugius3PAjqrdbeg0k&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Uskoski, N. (2015). Wattpad Vs Wattpad - Wattpad's Population. Recuperado 2 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.wattpad.com/194338473-wattpad-vs-wattpad-wattpad%27s-population>
- Varela, D. (2013). Perplex City. Recuperado 1 de enero de 2017, a partir de <https://davidvarela.wordpress.com/games/perplex-city/>
- Vargas Llosa, M. (1969). *Conversación en la Catedral*. México: Alfaguara.
- Varley, H. (Ed.). (1980). *Colour*. Londres: Marshal Editions Limited.
- Vatican Museums. (2005). Tablillas cuneiformes de Mesopotamia. Recuperado 1 de octubre de 2015, a partir de http://mv.vatican.va/4_ES/pages/x-Schede/MEZs/MEZs_Sala08_01_030.html
- Villoro, J. (1995). Conversación con Günter Grass. Los once de la tribu. *Revista de la Universidad de*

- México, 12. Recuperado a partir de <https://escriturasmecanicas.wordpress.com/2015/08/17/una-opinion-de-gunter-grass/>
- Wattpad. (2014). *That Wattpad Moment*. Canadá: YouTube. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=I843-TEqHKU>
- _____. (2016a). 10 Things To Love About Wattpad. Recuperado 20 de noviembre de 2016, a partir de <https://blog.wattpad.com/2016/11/16/10-things-to-love-about-wattpad/>
- _____. (2016b). 300 Million Story Uploads and One Big Thanks – Wattpad. Recuperado 20 de octubre de 2016, a partir de <https://blog.wattpad.com/2016/09/15/300-million-story-uploads-and-one-big-thanks/>
- _____. (2016c). Happy Birthday Wattpad! Recuperado 20 de noviembre de 2016, a partir de <https://blog.wattpad.com/2016/11/11/happy-birthday-wattpad/>
- _____. (2016d). Product Designer (UX/UI) Job at Wattpad in Toronto, CA. Recuperado 8 de noviembre de 2016, a partir de <https://ca.linkedin.com/jobs/view/217872813>
- _____. (2016e). Promote and Market your Book on Wattpad for Published Authors. Recuperado 25 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.wattpad.com/publishedwriters/>
- Weir, A. (2013). Andy Weir. Recuperado 20 de febrero de 2016, a partir de <http://www.andyweirauthor.com/>
- West, M., & Chew, H. E. (2014). *La lectura en la era móvil. Un estudio sobre la lectura móvil en los países en desarrollo*. (R. Kraut, Ed.). Paris: UNESCO. Recuperado a partir de <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002274/227436E.pdf>
- Weststar, J., & Legault, M.-J. (2014). *Employment Report. International Game Developers Association (IGDA)*. Mt. Royal. Recuperado a partir de http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA_DSS_2014-Employment_Report.pdf
- Wikimedia. (2016). PerplexCity. En *Wikipedia*. Wikimedia. Recuperado a partir de https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Perplex_City
- Williams, E. (2012). About Medium. Recuperado a partir de <https://medium.com/about/welcome-to-medium-9e53ca408c48>
- Witter, C. (2016). The All Mads: The Complete First Season - L. S. L. Gray. Recuperado 22 de noviembre de 2016, a partir de <https://www.wattpad.com/story/32688420-the-all-mads-the-complete-first-season>
- World Digital Library, & Library of Congress. (2010). Biblioteca Digital Mundial. Recuperado 20 de febrero de 2016, a partir de <https://www.wdl.org/es/>
- WP Technology Inc. (2016). Wattpad - Stories You'll Love. Recuperado 20 de octubre de 2016, a partir de <https://www.wattpad.com/home>
- Wu Ming 1. (2014). El copyleft explicado a los niños. En *Contra el copyright* (2a ed., pp. 35-44). México: Tumbona Ediciones.

Anexos

A. Información adicional sobre caso 1. *Perplex City*

Ficha técnica *Perplex City*

Nombre del caso		<i>Perplex City</i>
Creador principal		Mind Candy (2006)
URL		http://www.perplexcity.com
Posibilidad de realizar lectura estética		Sí
Descripción (https://about.medium.com/)		<p><i>Perplex City</i> fue una cacería del tesoro de dos años de duración; la historia se desarrolló en tiempo real, con la audiencia influenciando directamente los eventos en el mundo narrativo. Los jugadores compraron paquetes de cartas de acertijos para obtener una visión más profunda del mundo y la aventura; compitieron unos contra otros en la tabla de clasificación para ganar puntos y gloria. El proyecto incluyó varios personajes interactivos, docenas de sitios web y más de medio millón de palabras de contenido. La primera temporada concluyó en 2008, cuando el jugador Andy Darley desenterró el “desaparecido” <i>Receda Cube</i> de su escondite en un bosque fuera de Londres y ganó el premio de £100,000.</p> <p>Reseña por Phillips (2006), traducción y adaptación propia</p>
Sistemas de signos participantes		Texto, imagen fija, sonido, video y otros
Acercamiento al lector		Obra interactiva y participativa
Tipo de obra		“Nativa digital”. Género: Narrativa transmedia, fusión entre literatura y juego de realidad alternativa Experiencia terminada en 2007, documentada por sus escritores principales y lectores
Premios		Origins Vanguard Innovation Award 2005 Radio Academy Edge Innovation Award in 2007 (por el episodio Frozen Indigo Angel) Finalista para BAFTA 2006, categoría videojuego Fuente: Phillips (2006)

Tabla 14. Ficha técnica *Perplex City*. Fuente: elaboración propia

Páginas electrónicas del sistema *Perplex City*

Categoría	En español	URL
Sitios principales	Anteriormente, este sitio acogió una introducción al juego	http://www.perplexcity.com
Sitios principales	Página de inicio del Ascendancy Point	http://www.ascendancypoint.com
Sitios principales	La Hermandad de los Seis; Culto al cubismo	http://www.brotherhoodofthesix.com/
Sitios principales	Ceretin - vendedor de drogas ilícitas	http://www.cheapceretin.com/
Sitios principales	Cognivia, fabricantes de Ceretin	http://www.cognivia.com/
Sitios principales	Hesh Records, produce CD Viard, Roll For Damage	http://www.heshrecords.com/
Sitios principales	Mind Candy, Contacto con la Tierra de PXC	http://www.mindcandydesign.com
Sitios principales	Diseño Abierto, agencia que diseñó la mayoría de los sitios en PXC	http://www.opendesignagency.com
Sitios principales	La Academia de PXC	http://www.perplexcityacademy.com
Sitios principales	Los Juegos PXC Academy	http://www.perplexcityacademygames.com
Sitios principales	PXC Banking Corporation	http://perplexcitybankingcorporation.com/
Sitios principales	Policía de la Ciudad de Perplex	http://www.perplexcitypolice.com/
Sitios principales	PXC Sentinel, periódico de la ciudad	http://www.perplexcitys Sentinel.com
Sitios principales	Página web del Sistema de Ferrocarril PXC	http://www.perplexcityrail.com/
Sitios principales	El metro PXC (con referencias al sistema de metro de Londres)	http://www.perplexcitysubway.com
Sitios principales	Polígono Park Marathon, base de datos (no buscable) de ganadores anteriores	http://polygonparkmarathon.com/
Sitios principales	Seaside Press, una editorial local	http://www.seaside-press.com/
Sitios principales	Silburn-Griggs Mining Campaign	http://www.silburn-griggs.com/
Sitios principales	La mejor tienda de helados de PXC	http://www.whipsmartice.com
Blogs / espacios personales	Monica Grand, la asesora, punto de Contacto	www.perplexcitybankingcorporation.com/advisor/
Blogs / espacios personales	Sitio personal de Anna Heath, en la Academia.	www.perplexcityacademy.com/ah328451/

Blogs / espacios personales	Proyecto personal de Oistin Meade: un conjunto de encuestas para la gente de la Tierra	www.perplexcityacademy.com/om357159/
Blogs / espacios personales	Blog de Violet Kiteway	http://www.quirkyacuity.com
Blogs / espacios personales	Blogs / espacios personales de la familia Salk	http://www.salkfamily.com
Blogs / espacios personales	Blog de Caine Johansson	http://www.theoozezone.com/
Blogs / espacios personales	Blog de Kurt McAllister	http://www.thepathofleasttime.com/
Blogs / espacios personales	Blog de Scarlett Kiteway	http://thescarlettkite.com/
Blogs / espacios personales	MySpace de Scarlett, contenía acertijos y premios.	http://www.myspace.com/thescarlettcode
Otros localizados	Correos y paquetería de PXC	http://www.jocarter.co.uk/portfolio/mind_candy
Otros localizados	PXC Stories (2a temporada)	http://www.jocarter.co.uk/portfolio/mind_candy
Otros localizados	Wayback @ PXC Stories (2a temporada)	http://www.jocarter.co.uk/portfolio/mind_candy
Otros localizados	We Love Puzzles	http://www.jocarter.co.uk/portfolio/mind_candy
Otros localizados	Store Locator. Localizador de tiendas minoristas para las tarjetas de acertijos	http://www.jocarter.co.uk/portfolio/mind_candy

Tabla 15. Sistema de páginas web para *Perplex City*. Fuente: Perplex City Wiki y Carter.

Equipos de creadores de *Perplex City*

Equipo	Participantes	
Personal de Mind Candy	Michael Smith, CEO Adrian Hon, Director del Juego	Dan Hon, COO
Escritores	Naomi Alderman Jey Biddulph Adrian Hon	Andrea Phillips David Varela
Equipo Técnico	Dr. Chris Thorpe, CTO Jo Carter Steff Davies Mark Walker Ryan Conway Adam Martin	Ben Burry Toby Moore Marty Batten Dave Blake Mike Whitaker
Diseñadores Web invitados	Matt Jones	Denise Wilton
Artistas/Diseñadores Gráficos Invitados	Matt Jones Felix Kiessling Steve Robertson	Mark Slack Russell Tate (mapa de PXC) Denise Wilton
Arte	Jack Dixon Olli Leivers	Anton Bogaty (ilustraciones) Justin Berkovi
Acertijos	Hannah Boraster Eric Harshbarger	Chris Moisan Dr. Paul McCormick
Audio	Silas Hawkins (podcasts "historia hasta el momento") Violet Kiteway - Anna Acton Karen Moro - Hils Barker Monica Grand - Natalie Bawarshi Vadik - Ben Hull Police Receptionist - Mira Dovreni	Lift Manager - Adrian Peck Fitch - Rick Bland Guy Parsons (voz en <i>off</i> , Receda's Revenge) Adrian Hon (técnico de seguridad Eclipse) Música de podcast – compuesta e interpretada por Barrie Bignold Agradecimientos especiales a Next Big Thing Recruitment por el reclutamiento
	Richard Baker	Andrea Gilbert

Diseñadores de Acertijos Invitados	Peter Blake	Kate Harris
	Tom Boardman	Felix Kiessling
	Josh Brandt	Margaret Maitland
	Tom Chatfield	Andrew McCarthy
	Brian Enigma	Steve Robertson
	Dan Fabulich	Matt Shone
	Michael Fox	Mark Slack
	Eric Friedman	
Soporte para Eventos en Vivo	Endgame San Francisco	Temple Church, London
	Something Labs	Todos los voluntarios
	The Palace of Fine Arts, San Francisco	
Soporte a la Compañía Mind Candy	Accel Partners	Firebox
	Apple	Griffin Stone and Moscrop
	Briffa	Hewitsons
	Brown Rudnick	Index Ventures
	Edis	

Tabla 16. Créditos de creación para *Perplex City*. Fuente: Mind Candy

***Perplex City*. Resumen de recursos para el proceso cultural y sus soluciones de diseño**

Aspecto analizado		Recurso	Comentario sobre diseño
	Características generales	<p>La bienvenida al sitio web se fue adaptando</p> <p>V1: Acento en la captación de público. Recuadros varios, se privilegia el de invitación, 2º campo jerárquico: columna lateral derecha, enlazaba juego con mundo real. Aparte, recuadro inferior y barra de menús</p> <p>V2. Énfasis en lectores cotidianos y conocedores, aunque permanecía invitación a nuevos; varias menciones de la comunidad de participantes y maneras de enlazarse entre ellos</p>	<p>Cada sección presentaba un ícono orientativo sobre el tipo de información. Excesivo uso de textos en mayúsculas, tipografía muy pesada y en color negro. Extraña la elección del morado (psicológicamente oscilante y un poco confuso). Puede especularse que haya sido guiño hacia Violet Kiteway</p> <p>Diseño más limpio; matices de gris dan carácter más serio y menos infantil, más misterioso, acorde a la atmósfera general de la historia; otros colores en el resto de elementos gráficos balanceaban este aspecto, guiño al código cromático de los acertijos. El color blanco de las mayúsculas en negrillas las hacía más ligeras</p>

Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
		<p>V existente. Acento en registro de la experiencia concluida. La barra de menú superior ha desaparecido, la inferior lleva a recursos de documentación propios y de los participantes</p> <p>La ilustración de fondo enfatiza el carácter extraordinario de PXC. Prevalece el azul oscuro, se asocia histórica y simbólicamente con la realeza y el orden. El negro acentúa el carácter misterioso, se refuerza con los textos principales. Salvo por el nombre de la obra, ya no vienen en altas, tienen un peso regular o <i>light</i>. Los fragmentos de las tarjetas rememoran uno de los principales recursos para la dinámica del JRA. Diseño más enfocado y maduro, aunque no sería útil para un acceso activo y cotidiano. Es fijo, no responsivo</p> <p>Enfoque de las versiones de acuerdo a los diversos públicos y las distintas funciones que se atendían, poco a poco, un diseño más equilibrado</p>
Formación	<p>Presente en las versiones 1 y 2</p> <p>V1: Ligas a páginas de orientación en la barra de menús, de <i>Find out</i>, el refuerzo a las noticias en la barra derecha, el acceso al blog de una de las principales protagonistas en la sección inferior</p> <p>V2: Menú superior, recuadro PXC Podcast y opciones de los menús inferiores</p> <p>V existente: no aplica la etapa de formación, aunque hay los vínculos a los recursos generados por los lectores</p> <p>En los medios fuera de línea sobresalen las tarjetas de acertijos, que podían clasificarse de acuerdo a colores, números y conjuntos</p> <p>5 claves visuales principales: número de la carta, identificación única, color, “escriba” del acertijo y a veces el “agujero de conejo”. Muchas tenían una sección del mapa de PXC en su cara posterior</p> <p>3 sitios generados por la comunidad:</p> <p>Perplex City Wiki: usa MediaWiki como plataforma de base</p> <p>Pantalla de bienvenida, planeada por los administradores de la wiki específica</p> <p>Pantallas típicas contienen índice, subdivisiones por tema</p>	<p>Por el éxito posterior, se asume que los contenidos eran suficientes y claros, con posición y jerarquía funcionales</p> <p>Necesario que las claves visuales fueran claras</p> <p>Los colores corresponden a su dificultad y rareza, en orden progresivo: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, púrpura, negro y plata</p> <p>Aprovecha la diagramación y herramientas comunes a todas las wikis de esa plataforma. La división principal, con la columna izquierda dedicada a los menús, permanece en todas las páginas. La subdivisión de la zona derecha empieza con el primer logotipo de PXC, importante como identificación para la comunidad. Cada recuadro de color ofrece a los lectores distinto tipo de información</p> <p>Pueden incluir imágenes y recuadros; manejo tipográfico sencillo, privilegia la eficiencia: fondo claro, tipografía palo seco</p>

	Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
		<p>Unfiction. portal de foros especializados en JRA</p> <p>Una vez entrando a la conversación</p> <p>PXC Card Catalog. Repositorio de las tarjetas de acertijos y del mapa de la ciudad</p> <p>Índice de las tarjetas de temporada 1 y tarjetas específicas</p> <p>Hay campos para cada elemento posible de clasificación, se reproducen los textos que contenía, más digitalizaciones del anverso y reverso</p> <p>Mapa conjunto, algunas tarjetas contenían comentarios, se reproduce en la sección inferior. Es posible hacer acercamientos o alejamientos</p>	<p>en negro, cambios del matiz para hipervínculos disponibles y consultados, puntaje mayor para cabezas, negrillas para énfasis</p> <p>Diseño genérico, descansa principalmente en la tipografía, características preasignadas (color y puntaje en los distintos niveles de información)</p> <p>Cada bloque de usuario dividido en dos: la sección izquierda para su nombre y, si existe, su imagen; en la derecha su contribución al diálogo. Recuadros internos para citas o información velada (solo se despliega al colocar el cursor sobre esa área)</p> <p>Ofrece varias secciones a través de textos. Las cuatro imágenes son alternativas para llegar a las tarjetas de la primera o segunda temporada, las letras escondidas y la retícula del mapa. Los elementos resultan diversos y desintegrados; nivel de iconicidad inconsistente sin esquema de color jerarquizado; diagramación confusa. No parece el trabajo de un diseñador, sí el de un entusiasta participante</p> <p>Se recupera el código de color establecido en PXC, los colores brillantes del fondo de cada recuadro entorpecen la legibilidad, pasa lo mismo al consultar las tarjetas, es difícil consultar la información: cansa la vista</p> <p>Gama de colores más mesurada, con saturaciones medias y bajas. Cómoda y fácilmente interpretable. Es mérito de PXC</p> <p>Aciertos y desaciertos de los distintos sitios web evidencian la importancia que el diseño tiene para la lectura y consulta de la información</p>
	Creación	<p>Estructura en arcos (ramificación y convergencia), planeados en diagramas de flujo</p> <p>La cantidad de medios usados para la RA requirió coordinación efectiva entre los equipos de trabajo</p> <p>Personajes: ayudan a la credibilidad del mundo ficcional, a involucrar emocionalmente a los lectores</p>	<p>Colores para indicar diferentes tipos de recursos o actividades</p> <p>La variedad de recursos precisaba un diseño acorde para cada tipo, con la apariencia de realidad requerida para el éxito de la obra</p> <p>Colores del pelo, los accesorios y actitudes reflejaban las personalidades buscadas. La ilustración evitaba su identificación</p>

Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
	<p>Compañías y organizaciones: necesarias para operar en la RA; debían tener presencia en los distintos espacios electrónicos. Todas aparecieron anunciadas en el Sentinel</p> <p>Blogs</p> <p>Páginas web</p> <p>256 Tarjetas de acertijos</p>	<p>con un actor real, dejando a los personajes en el planeta de PXC</p> <p>Anuncios. El tamaño común responde a la diagramación de la página del diario. La fotografía da un mayor nivel de realidad</p> <p>Banners. Contenido adaptado a su tamaño en sitios web. Los elementos gráficos fueron distribuidos con éxito en las reducidas áreas</p> <p>La gama de colores remitía al nombre de cada protagonista; el diseño, a su edad</p> <p>Colores acordes al carácter de la institución. En la del correo, un segmento del mapa podría ser parte del acertijo. En <i>Store Locator</i>, uso de círculos centraba la atención en diferentes áreas de la imagen; los rectángulos pasaban a 2º nivel</p> <p>Machote para elementos comunes ayudaron a que los usuarios los ubicaran y utilizaran fácilmente. Diseños muy variados: ilustraciones de personajes y sus situaciones; otras, estilo y contenido adaptado a lo requerido por el acertijo. Los niveles de iconicidad variaron de lo fotográfico a lo esquemático o simbólico</p> <p>Evidente adecuación de los productos de diseño de acuerdo a sus objetivos: a veces se acentuó el carácter ficcional, otras se entreveró con el mundo real</p>
Producción	<p>Todo tipo de sistemas de representación adicionales al texto escrito común: imágenes fijas o en movimiento, voz, sonidos y muchos otros códigos, como la señalética o el Morse</p> <p>La diversidad de productos se aparejaba a los requerimientos narrativos. Atención a si serían en línea (con el equipo tecnológico) o impresos</p> <p>En la valiosa experimentación, intensa y constante de los recursos transmedia, no se valoraron los costos de producción, lo que provocó la suspensión de la 2ª temporada</p>	<p>En tarjetas de acertijos era común el diálogo entre texto e imagen. Entre los recursos: fotografía, medios impresos, audiovisuales y electrónicos como los mostrados en la Creación. Las consideraciones técnicas eran muy especiales (p. ej. tintas visibles con luz negra o usando jugo de limón)</p> <p>Mucho trabajo de los DCG en un equipo interdisciplinario. Debieron estar en constante aprendizaje</p> <p>El financiamiento de un proyecto forma parte inherente del mismo, no se puede separar de la creatividad y calidad que contenga</p>
Distribución	Fue dándose por etapas. 2004: Temporada 0. <i>Project Syzygy</i>	

Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
	<p>2005-2007. 1ª Temporada <i>PXC. The Receda Cube</i>. Un año más del planteado originalmente</p> <p>Arrancó con video en línea. Entre las escenas se intercalaron fechas y nombres de algunos periódicos</p> <p>Luego el peso de la distribución pasó a la página electrónica y, por hipervínculos a otras; fueron diversificándose los medios. Cada portal fue un punto de distribución</p> <p>Sobres con 6 tarjetas de acertijos c/u, las 256 se repartieron en 4 periodos de 66 distintas más ediciones limitadas</p> <p>La complejidad de PXC es patente en su mapa, seccionado en el reverso de las tarjetas</p> <p>Jun 2007. Se cancela 2ª temporada por problemas económicos</p>	<p>Tomas borrosas y una voz editada</p> <p>Los nodos que iban surgiendo debieron reflejar su propio carácter pero, manteniendo la coherencia con los existentes. Así se logró una totalidad cada vez más detallada. Mucho cuidado para trenzarlos con los referentes del mundo real. Se obtiene una estructura hipertextual</p> <p>A las piezas imaginarias que debieron diseñarse y generarse desde el principio se sumaron las que aparecieron conforme avanzó la historia</p>
Consumo	<p>Los participantes asumieron roles más o menos interactivos. La mayoría se limitó a ser lector; otros fueron especialistas en la historia</p> <p>“333 Grullas para Anna”. Número correlacionado con los paquetes enviados por el director de PXC Academy a los primeros jugadores</p> <p>Sylvia Salk sobrevivió. Se demuestra el carácter participativo de la obra</p>	<p>La grulla aparecía en una de las tarjetas</p> <p>Los recursos transmedia funcionaban en tiempo real</p> <p>El diseño de cada uno de los elementos fue indispensable para construir y mantener el universo narrativo</p>
Conservación	<p>El archivo electrónico no ha sido propicio para la <i>e-lit</i>. Los autores han necesitado construir el ambiente para su propio trabajo. La conservación de los materiales impresos de PXC está más distribuida, depende de los usuarios. La preservación de la e-literatura es siempre el trabajo de una comunidad</p> <p>Razones posibles para la desaparición de los sitios web: costos de mantenimiento, un exagerado celo por la propiedad intelectual</p>	<p>Sin el trabajo del DCG, muchos de los medios utilizados en PXC no tendrían una forma concreta y funcional; es imperativo que se reconozca la relevancia de su labor</p> <p>El trabajo de los DCG se vincula a la persistencia de la obra; es fundamental que documenten el registro de sus participaciones y resultados</p>

Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
Fases transversales	<p>La gestión. Las herramientas de formación y la coordinación de los equipos de colaboradores y jugadores ayudaron a la comprensión del universo ficcional</p> <p>La difusión. Para su éxito, las estrategias involucraron a todos los actores (personajes imaginarios, integrantes de Mind Candy o miembros activos de la comunidad lectora)</p> <p>La participación. Es requisito para el género de la narrativa transmedia. Fue indispensable desde la temporada 0</p>	<p>La actividad continua movilizó la creación, producción e interconexión de los sitios web en tiempo real. Los DCG estuvieron involucrados en todo, incluido el correcto manejo de los hipervínculos, así se preservaba la cohesión de la estructura general</p> <p>Todos los que gestionaban los espacios electrónicos generaban hipervínculos que difundían los espacios entre sí, auspiciando la circulación de la información</p> <p>La diagramación de la página, con la correcta ubicación de los espacios y marcas claras para las ligas, fueron responsabilidades compartidas por los DCG</p> <p>Fueron decisivas todas las claves visuales que, en un trabajo interdisciplinario, los DCG ayudaron a concretarlas</p>
Circuitos culturales	La huella principal ha sido el CC comunitario, seguido por el comercial que le dio origen; el artístico es destacado por sus escritores	Eso fue producto de la exitosa interacción entre el universo narrativo y el mundo real; entre todos los medios utilizados, los creados con la colaboración del DCG fueron fundamentales
Obra nativa digital	<p>El código. Por la naturaleza transmedial de la obra, existieron momentos en los que sí se manejaron distintos niveles del código. Se requirió que algunos usuarios trabajaran con códigos de programación para transitar por ella</p> <p>En la wiki y el catálogo de tarjetas sí había usuarios programadores</p> <p>Sistemas de signos participantes</p> <p>Obras cerradas, interactivas o participativas. La ramificación y la convergencia produjeron un resultado fluctuante en donde la interacción fue cotidiana, la trama se vio influida por la participación y la opinión de los lectores, pero a su vez fue controlada por los escritores a modo de guiarlos con éxito hacia el final de la aventura</p> <p>Obra nativa digital. En la <i>e-lit</i>, PXC se puede clasificar como ejemplo de narrativa transmedia</p>	<p>Se incorporó al diseño de algunos acertijos</p> <p>La diversidad de estos fue la norma. Muchas de las posibles aplicaciones de DCG fueron desarrolladas, aplicadas e interpretadas por los lectores</p> <p>Su diseño no puede constreñirse a un solo tipo –editorial, web, ilustración...–. Cada pieza de las muchas generadas respondió al medio específico que en ese momento se buscaba</p>

Tabla 17. Resumen de recursos para el proceso cultural y sus soluciones de diseño en PXC. Fuente: elaboración propia

B. Información adicional sobre caso no. 2. Wattpad

Ficha técnica Wattpad

Nombre del caso	Wattpad
Creador principal	WP Technology Inc. (2006)
URL	https://www.wattpad.com/home
Posibilidad de realizar una lectura estética	Sí
Descripción	<p>Wattpad es una plataforma de lectura social a partir de la autopublicación. Autores noveles y conocidos comparten sus historias a través de la página web si utilizan una computadora personal o de la app a partir de un dispositivo móvil. Está disponible para cualquier tipo de sistema (iOS, Android, Windows Phone y Online), es de acceso gratuito tanto para escritores como para lectores</p> <p>Tiene más de 46 millones de usuarios en todo el mundo, se pueden publicar historias en más de 50 idiomas</p> <p>Alrededor del 50% de la demanda procede de los Estados Unidos y, en menor medida también desde el Reino Unido, Canadá, Colombia, Venezuela, Filipinas, Argentina, España, Australia, Chile, Perú y México</p> <p>Fuente: WP Technology Inc.</p>
Sistemas de signos participantes	Texto, imagen fija, video
Acercamiento al lector	<p>Los usuarios pueden participar como escritores y/o lectores, comentar y votar por las historias o unirse a grupos asociados con el sitio web</p> <p>Anualmente se otorgan los premios Watty's</p> <p>Orientada a usuarios <i>millenials</i>, la mayoría se divide en dos grupos: de 13 a 18 años, y de 18 a 30 años, domina la participación femenina</p>
Tipo de obra	"Digitalizada", casi todas de subgéneros literarios, mayormente los favorecidos por los grupos de edad dominantes: romance, fantasía, paranormal, horror, ficción histórica, fanfic, historias cortas, espiritual, ciencia ficción, humor, misterio, aventura, ficción adolescente, <i>chicklit</i> , poesía, vampiros, hombres lobo, ficción general, no-ficción, otras
Premios	<i>CIX Innovator of the Year</i> 2016 otorgado por la organización Canadian Innovation Exchange

Tabla 18. Ficha técnica Wattpad. Fuente: elaboración propia.

Wattpad. Resumen de recursos para el proceso cultural y sus soluciones de diseño

Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
Características generales	<p>Multiplataforma (Android, Windows o iOS), desde navegador en una computadora o aplicación en móvil</p> <p>Elemento principal en la pantalla de entrada: recomendaciones de obras literarias, personalizadas y actualizadas diariamente. Invitan a partir de las portadas, se acompañan del nombre de la obra, autor, categoría, número de lecturas, de votos positivos y de comentarios</p> <p>Barra de menús</p>	<p>Retos principales para su identidad visual (Sicat, 2016): unificar la experiencia del producto, no perder las características de la marca, conservar balance entre lo atractivo y la experiencia del usuario</p> <p>Diseño de la interfaz: textos cortos en dos niveles jerárquicos, identificables por puntaje y peso; gris oscuro contrasta bien con el fondo blanco. Se complementan con una imagen de mayor tamaño para cada sección. Los amplios espacios de fondo son básicos para el diseño responsivo, se privilegia un desplazamiento vertical, el horizontal en ocasiones. Estas características básicas se repiten en todo el sitio</p> <p>Código visual como elemento principal</p> <p>Diseño sencillo y claro: fondo blanco y neutro, resaltan las portadas; tipografía palo seco en niveles de gris según jerarquías, ayuda a la legibilidad aún en pantallas y fuentes pequeñas</p> <p>Contrasta por su color anaranjado</p>
Formación	<p>Temas de ayuda: manejo del perfil del usuario y del sitio, relativos a las actividades de lectores o escritores</p> <p>Recursos: centro de ayuda, formación entre pares, menú Crear, canal de YouTube</p> <p>Como lector, temas principales: construcción de una biblioteca personal, de listas de lectura, personalización de la interfaz, interacción con la comunidad</p> <p>Como escritor, temas principales: proceso de escritura, competencias autorales, la incorporación de otros sistemas de signos, el proceso de publicación, difusión y la construcción de una comunidad de lectura</p>	<p>Las orientaciones gráficas marcan jerarquías claras. Al interior, principalmente textos breves</p> <p>Personajes sugeridos coincidentes con la demografía dominante</p> <p>Vínculos para acceder a los distintos recursos y temas de consulta</p> <p>Color anaranjado para botón especial</p> <p>El tercero incluye cambio de tamaño, fondo y color de fuente</p> <p>Pantalla de Creación principalmente intuitiva, auxiliada con globos informativos. Se han cuidado las distancias automáticas entre los elementos de las publicaciones, generalizados a todo tipo de historias</p> <p>Los globos de ayuda pueden enlazar a más información, a veces con recursos de imagen, video incrustado o liga externa a YouTube o Skillshare</p>

	Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
			Las estrategias internas y externas generadas por Wattpad conservan una propuesta visual constante, las originadas por los usuarios tienen una calidad de diseño irregular
	Creación	<p>La invitación a crear aparece una y otra vez, se enfatiza el encuentro con los lectores.</p> <p>Desde el inicio se solicita información pertinente a la difusión y catalogación de la obra</p> <p>Temas principales: autoría o coautoría, sistemas de signos adicionales al texto, convocatorias de escritura, políticas y seguridad</p> <p>El usuario puede consultar, editar y escribir en cualquier momento, dejar como borrador o publicar las obras en el sitio</p> <p>En cuanto un autor publica una historia, el resto de los usuarios pueden buscarlo, encontrarlo, “seguirlo” y consultar su perfil (narraciones, listas de lectura, autores seguidos)</p> <p>Envío de mensajes y consulta de sus conversaciones con otros lectores disponibles</p> <p>Coautoría posible mediante convocatorias específicas, a veces con patrocinio</p> <p>Créditos correspondientes en el perfil de cada coautor</p> <p>Sistemas de representación adicionales al texto (imagen fija, sonido, video)</p> <p>Convocatorias de escritura: premios Wattys y otros concursos, obras patrocinadas y otros compromisos</p> <p>Mediante las obras patrocinadas el sitio genera ingresos propios</p> <p>Políticas y seguridad: propiedad intelectual y pautas de contenido</p> <p>Cada autor elige las normas de acceso y reproducción de sus obras</p>	<p>Acceso mediante el menú Crear</p> <p>En la pantalla respectiva, el vivo contraste de los botones anaranjados y la mínima información necesaria propician su uso fluido</p> <p>Los tipos de información se colocan en recuadros fácilmente ubicables</p> <p>Se incluyen marcadores sociales para recomendar al autor en la redes más populares</p> <p>Los recursos favorecen la interacción entre los participantes</p> <p><i>Widgets</i> de YouTube incrustables</p> <p>A las historias pueden integrarse imágenes fijas, sonidos o videos</p> <p>Recurso para creación de portadas a partir de machote sencillo o liga a Canvas para más variedad de plantillas</p> <p>En general, los sistemas de signos adicionales resultan elementos adjuntos no esenciales para la construcción de significado</p> <p>Acceso mediante el menú Comunidad</p> <p>Ligas a la difusión de las obras en redes sociales y otras páginas web</p> <p>Se prohíbe la reproducción no autorizada de contenidos con copyright (textos, imágenes u otros medios)</p> <p>Botón disponible para reportar infractores</p>

Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
	Restricciones para los temas de sexo, violencia, uso de drogas, autolesión y categorías mal asignadas; además del acoso e intimidación entre usuarios	
Producción	<p>Wattpad, principal responsable por ser disparador de la propuesta</p> <p>Producción entendida como intercambio de narraciones a través de la Red, se enfatiza la conexión directa entre lectores y escritores</p> <p>Administración integral del entorno</p> <p>Actualización constante: avances en las TIC han facilitado participación e interacción</p> <p>Diversificación de colaboradores: usuarios detectan espacios de mejora, programa <i>The Ambassadors</i>, traductores voluntarios</p>	<p>Requiere de un soporte y materialización</p> <p>Ofrece el formato de reproducción de las obras en soporte electrónico</p> <p>Viabiliza la acción y la interacción en el sitio</p> <p>Estructura clara</p> <p>Se cumplen cuatro directrices (Sicat, 2016): celebrar el contenido –foco en tipografía y legibilidad–; discreto –manejo cromático reducido–; amistoso y alentador; relajado –sensación de espacio–.</p> <p>La diagramación de las pantallas facilita su consulta, los colores reflejan la jerarquía de los elementos, no existen contrastes complementarios o de tono que cansarían la vista</p> <p>Se han integrado nuevas funciones a su estructura y funcionamiento: comentarios, votos, multimedia, datos estadísticos, anuncios, multiplataforma</p> <p>Espacios para recibir dudas, recomendaciones y quejas</p>
Distribución	<p>Variadas opciones para la compañía, los lectores y los autores</p> <p>Estrategias internas potencian el encuentro entre escritores, obras, lectores y su interacción</p> <p>Estrategias externas además favorecen el crecimiento de usuarios y dan más proyección a las historias</p>	<p>Pantalla principal ofrece listas de recomendaciones</p> <p>Menú Descubrir para destacadas, populares y en ascenso</p> <p>Menú Comunidad para los <i>clubes</i></p> <p>Botones para etiquetas, usuarios, seguir, marcadores sociales y de Wattpad en sitios externos</p> <p>Perfil de Wattpad en redes sociales</p> <p>Correcta planeación y jerarquización de la información evita la sobresaturación</p>
Consumo	<p>Se enfatiza, más que ser un repositorio el ser una comunidad; es fundamental que los miembros participen</p> <p>Los comentarios sirven a muchos autores para la corrección de sus textos</p>	<p>El menú Descubrir muestra las categorías de las narraciones. Al elegir una se obtienen tres grupos: populares, destacadas y en ascenso</p>

	Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
		<p>En la pantalla de bienvenida, las listas de recomendaciones ofrecen numerosas opciones de acuerdo a distintos criterios</p> <p>Información básica que se ofrece para cada obra: portada, título, categoría, íconos y breve descripción, popularidad, comentarios</p> <p>En la entrada a la obra se tiene también el perfil de un autor</p> <p>Una vez más: variedad de opciones internas y externas relacionadas con la distribución; se maximizan las posibilidades de que una narración se encuentre con un lector</p> <p>Los puntos de contacto se registran como metadatos usados para generar las sugerencias de lectura, vinculando con la Conservación</p>	<p>Las alternativas aparecen conforme el usuario recorre su contenido en un sentido descendente</p> <p>Para cada una se tiene un campo rectangular, se apoya en algunos íconos</p> <p>El acceso a la narración se activa al elegir cualquier punto del campo</p> <p>Una vez más, diseño por campos, constante respecto a otras respuestas en Wattpad, pero a la vez particular</p> <p>Los diferentes campos son identificables y están jerarquizados</p> <p>El discurso visual coherente, más la distribución particular, ayudan al conocimiento de uso del usuario</p> <p>Distribución y Consumo conforman redes tipo enjambre neuronal</p>
	Conservación	<p>Las historias se alojan en los servidores de la compañía (a nov 2016, más de 300 millones)</p> <p>Acervo accesible desde la nube y biblioteca personal reciente también fuera de línea</p> <p>Se requiere un sistema de catalogación efectivo a partir de tres recursos principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aplicación de algoritmos automáticos • categorías • etiquetas • autores 	<ul style="list-style-type: none"> • Se generan las listas de recomendaciones • El menú Descubrir • Hasta 20, ubicadas como botones al pie de la descripción de la obra, con forma de rectángulo redondeado, en gris claro y naranja • Identificable en los botones circulares con la fotografía del perfil del mismo. Campo inicial limitado a una línea y botón contrastante para acceder al total. En la nueva pantalla las imágenes tienen mayor peso para ayudar a su identificación; se incluye el botón “Seguir” para fortalecer las redes

Aspecto analizado	Recurso	Comentario sobre diseño
	<ul style="list-style-type: none"> Colecciones especiales (títulos ganadores de concursos) 	<ul style="list-style-type: none"> En la portada de las obras que ganaron un premio Watty's se añade una marca especial de identificación
Fases transversales	<p>La gestión. La compañía propicia la interacción de los actores de la comunidad, los convierte en gestores a lo largo del proceso</p> <p>La difusión. Un usuario se involucra en ella desde que se suscribe, sea como lector o como escritor</p> <p>La participación. La clave del éxito de la comunidad es su acción grupal respecto a los objetivos comunes</p>	<p>La correcta función del diseño requiere:</p> <p>La comprensión de como se entrelazan estas con el resto de las actividades</p> <p>Claridad y coherencia en los recursos visuales mediante los cuales se llevan a cabo todas las actividades e interacciones</p>
Circuitos culturales	<p>Comunitario. El dominante por el acceso y la interacción gratuitos, se ofrece una vía fácil de acceso social a través del móvil</p> <p>Artístico. Las estrategias de Formación y la notoriedad a partir de los votos impulsan a los autores a mejorar, buscando reconocimiento de este tipo</p> <p>Comercial. Relacionado a la viabilidad financiera y permanencia del sitio: obras por encargo, la publicidad nativa o anuncios intercalados</p>	<p>La responsabilidad del DCG: estar a la altura de ese reto, ofreciendo soluciones de comunicación entre individuos que se ponen en contacto a través de la lectura estética en el espacio virtual</p>
Obra literaria	<p>El código. Los usuarios no tienen acceso al lenguaje de programación</p> <p>Sistemas de signos participantes. El énfasis está puesto en el código textual, el visual es secundario pues acompaña a los textos para llamar la atención sobre ellos; rara vez se logra que la imagen enriquezca el sentido de lo escrito</p> <p>Obras cerradas en su mayoría, luego participativas, no se encontraron interactivas</p> <p>Obras digitalizadas, no nativas digitales. Se usa el soporte electrónico como vía de transferencia textual</p>	<p>El manejo del código escrito reside en los diseñadores, quienes han marcado sus características y jerarquías</p> <p>Su diseño editorial depende de las características generales que provee el sitio, responsabilidad del DCG</p>

Tabla 19. Resumen de recursos para el proceso cultural y sus soluciones de diseño en Wattpad. Fuente: elaboración propia

C. Instrumentos auxiliares recomendados

Matriz básica

Etapa de aplicación:		Planeación / operación / evaluación								
Fase del proceso cultural estudiada:		Una de las señaladas abajo a la vez. A partir de ella se analizarán las distintas dimensiones.								
		Vinculación a fases del proceso cultural								
Dimensión	Ángulos a considerar	Formación	Creación	Producción	Distribución	Consumo	Conservación	Gestión	Difusión	Participación
Por qué	Lectura estética									
	Actividades sociales									
Para qué	Experiencia literaria									
	Círculo cultural comunitario									
	Relacionar personas									
	Construir historias satisfactorias y memorables									
	Diversidad de identidades y contextos									
Qué	Variedad ilimitada									
	Polimorfismo									
	Interacción con un artefacto									
	Espacio virtual interconectado									
	Experimentación de prácticas novedosas									
	Sistemas transformables y actualizables									

Para quiénes	Personas en línea									
	Momentos de desconexión									
	Distinto dominio de las TIC									
	Orígenes diversos									
	Participantes imaginados									
	Público creciente									
Quiénes	Roles cambiantes									
	Jerarquía									
	Poder de acción de los lectores									

Tabla 20 Matriz básica para planear, desarrollar y evaluar el diseño de un circuito cultural comunitario para la lectura estética en el espacio virtual. Fuente: elaboración propia.

Proceso Cultural, para diagramar por fases

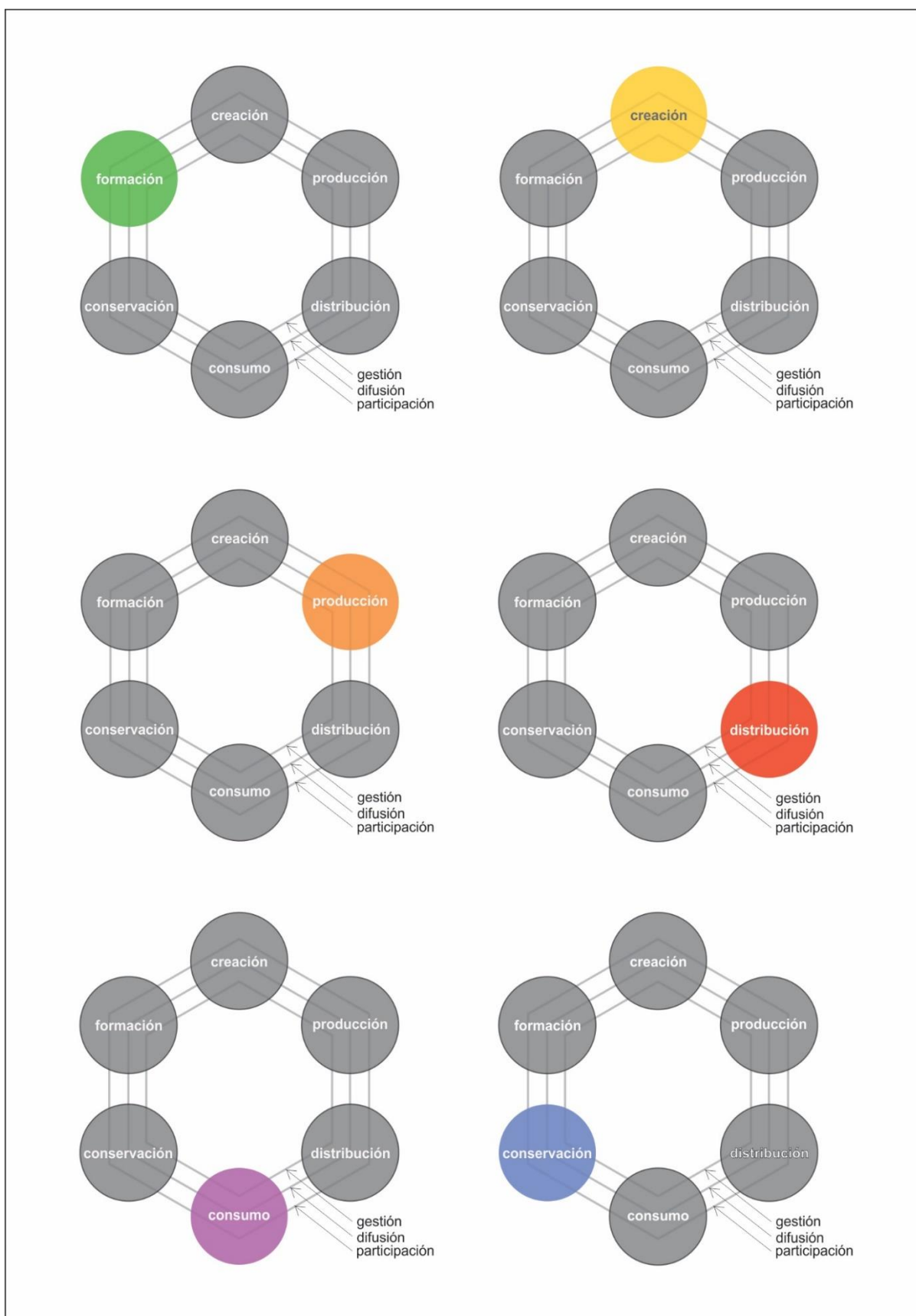


Diagrama 45. Modelo del proceso cultural para analizar las ligas entre sus fases. Fuente: elaboración propia.

Matriz del Cómo

Etapa de aplicación:	Planeación / operación / evaluación		
Ángulos a considerar por el DCG	Cubierto (S/N)	Fases del proceso cultural donde se aborda	Síntesis descriptiva
Su potencial como agente de cambio			
Modalidades comunicativas			
Conocer géneros y subgéneros de las obras literarias en la Red			
Proceso sistémico e interdisciplinario			
Arquitectura social específica			
Organización clara			
Estado de prueba y actualización			
Simultaneidad de las fases del proceso cultural			
Aspectos técnicos			
Aspectos instrumentales			
Aspectos estéticos			
Aspectos sociales			
Aspectos éticos			
Aspectos económicos			
Visión crítica permanente			
Papel que desempeña (temporal o permanente)			

Tabla 21. Matriz de cotejo para los ángulos del Cómo. Fuente: elaboración propia.

María Itzel Sainz González, nota curricular

Maestra en Comunicación y Tecnologías Educativas por el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (2013) con el tema: “Con la voz del diseñador. Expresión oral y escrita en alumnos universitarios”. Maestra en Promoción de Lectura y Literatura Infantil en la Universidad de Castilla-La Mancha, España (2005) con el tema “Retórica de la imagen en el álbum ilustrado”. Es Licenciada en Diseño de la Comunicación Gráfica por la UAM Azcapotzalco (1987). Finalizó los diplomados en Políticas Culturales y Gestión Cultural (CENART, OEI, UAM); Expresión Oral y Comunicación Escrita (UAM); Promoción de Lectura (Conaculta/IBBY México) y Educación Montessori (Anglo Montessori School).

Desde 1989 es académica de la Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco, actualmente Profesora-investigadora Titular C; forma parte del departamento de Investigación y Conocimiento de la División de Ciencias y Artes para el Diseño y es miembro del grupo de investigación Diseño e Interacción Tecnológica. En la misma institución fungió como Jefa de la Sección de Actividades Culturales (2005-2009) y Coordinadora de Extensión Universitaria (2009-2013). Ha impartido múltiples ponencias y es autora o coautora de publicaciones relacionadas con las líneas de investigación: análisis del discurso visual; cultura de la imagen; diseño gráfico y procesos culturales; educación y tecnología.

En el campo profesional, fue socia de Proyecto Magenta, dedicada al diseño editorial y de apoyos gráficos computarizados. En 1998 fundó Movimente, empresa dedicada a la promoción de lectura y distribución de libros infantiles, marco dentro del cual impartió cursos y talleres a niños, padres de familia y profesores. Colaboró con IBBY México de 2002 a 2006: formó parte del H. Comité Lector, fue vocal del Comité Directivo y coordinadora de Comunicación y Enlace (2004-2005); además coordinó el grupo de trabajo que realizó la preselección de 3º a 6º grados de primaria para las Bibliotecas de Aula de la SEP (2004-2005). Hoy en día es miembro de Cualli, Lectura, Educación y Tecnología, colectivo multidisciplinario de investigación y análisis que agrupa profesionales de la promoción de la literatura infantil y juvenil, así como otras áreas relacionadas con la educación y las tecnologías educativas.

Obra publicada en relación al tema doctoral: “El diseñador en el circuito cultural del libro electrónico” en Aproximaciones conceptuales para entender el diseño en el siglo XXI, CyAD UAM Azc, ISBN 978-607-28-0467-8; “Leíamos ayer, leemos hoy” en Tema y Variaciones de Literatura, Número 45 II Semestre 2015, CSH UAM Azc, ISSN1405-9959.